TORMENTA20

CODICE DE PODERES

PAULO DO PORTO

Poder de Arcanista

Contramágica Aprimorada: Uma vez por rodada, você pode fazer uma contramágica como uma reação. Pré-requisito: Dissipar Magia

Envolto em Mistério: Sua aparência e postura assombrosas o permitem manipular e assustar pessoas ignorantes ou supersticiosas. O mestre define o que exatamente você pode fazer e quem se encaixa nessa descrição. Como regra geral, você recebe +5 em Enganação e Intimidação contra pessoas não treinadas em Conhecimento ou Misticismo

Escriba Arcano: Você pode aprender magias copiando os textos de pergaminhos e grimórios de outros magos. Aprender uma magia dessa forma exige um dia de trabalho e T$ 250 em matérias-primas por PM necessário para lançar a magia. Assim, aprender uma magia de 3º círculo (6 PM) exige 6 dias de trabalho e o gasto de T$ 1.500. Pré-requisitos: Mago, treinado em Ofício (escriba)

Especialista em Escola: Escolha uma escola de magia. A CD para resistir a suas magias dessa escola aumenta em +2. Pré-requisito: Bruxo ou Mago

Familiar: Você possui um animal de estimação mágico. Veja o quadro para detalhes

Fluxo de Mana: Você pode manter dois efeitos sustentados ativos simultaneamente com apenas uma ação livre, pagando o custo de cada efeito separadamente. Pré-requisito: 10º nível de arcanista

Foco Vital: Se você estiver segurando seu foco e sofrer dano que o levaria a 0 PV ou menos, você fica com 1 PV e o foco perde PV igual ao valor excedente ou até ser destruído (se o foco for destruído, você sofre o dano excedente). Pré-requisito: Bruxo

Fortalecimento Arcano: A CD para resistir a suas magias aumenta em +1. Se você puder lançar magias de 4º círculo, em vez disso ela aumenta em +2. Pré-requisito: 5º nível de arcanista

Herança Aprimorada: Você recebe a herança aprimorada de sua linhagem sobrenatural. Pré-requisitos: Feiticeiro, 6º nível de arcanista

Herança Superior: Você recebe a herança superior de sua linhagem sobrenatural. Pré-requisitos: Herança Aprimorada, 11º nível de arcanista

Magia Pungente: Quando lança uma magia, você pode pagar 1 PM para aumentar em +2 a CD para resistir a ela

Mestre em Escola: Escolha uma escola de magia. O custo para lançar magias dessa escola diminui em –1 PM. Pré-requisitos: Especialista em Escola com a escola escolhida, 8º nível de arcanista

Poder Mágico: Você recebe +1 ponto de mana por nível de arcanista. Quando sobe de nível, os PM que recebe por este poder aumentam de acordo. Por exemplo, se escolher este poder no 4º nível, recebe 4 PM. Quando subir para o 5º nível, recebe +1 PM e assim por diante

Raio Arcano: Você pode gastar uma ação padrão para causar 1d8 pontos de dano de essência num alvo em alcance curto. Esse dano aumenta em +1d8 para cada círculo de magia acima do 1º que você puder lançar. O alvo pode fazer um teste de Reflexos (CD atributo-chave) para reduzir o dano à metade. O raio arcano conta como uma magia para efeitos de habilidades e itens que beneficiem suas magias

Raio Elemental: Quando usa Raio Arcano, você pode pagar 1 PM para que ele cause dano de ácido, eletricidade, fogo, frio ou trevas, a sua escolha. Se o alvo falhar no teste de Reflexos, sofre uma condição, de acordo com o tipo de dano. Ácido: vulnerável por 1 rodada. Eletricidade: ofuscado por 1 rodada. Fogo: fica em chamas. Frio: lento por 1 rodada. Trevas: não pode curar PV por 1 rodada. Pré-requisito: Raio Arcano

Raio Poderoso: Os dados de dano do seu Raio Arcano aumentam para d12 e o alcance dele aumenta para médio. Pré-requisito: Raio Arcano

Tinta do Mago: Você pode criar pergaminhos, como se tivesse o poder Escrever Pergaminho. Se tiver ambos, seu custo para criar pergaminhos é reduzido à metade. Pré-requisitos: Mago, treinado em Ofício (escriba)

Poder de Barbaro

Alma de Bronze: Quando entra em fúria, você recebe uma quantidade de pontos de vida temporários igual a seu nível + sua Força

Aumento de Atributo: Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

Brado Assustador: Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para soltar um berro feroz. Todos os inimigos em alcance curto ficam vulneráveis até o fim da cena. Pré-requisito: treinado em Intimidação. Medo

Crítico Brutal. Seu multiplicador de crítico com armas corpo a corpo e de arremesso aumenta em +1. Por exemplo, seu multiplicador com um machado de batalha (normalmente x3) será x4. Pré-requisito: 6º nível de bárbaro

Destruidor: Quando causa dano com uma arma corpo a corpo de duas mãos, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 ou 2 das rolagens de dano da arma. Pré-requisito: For 1

Espírito Inquebrável: Enquanto está em fúria, você não fica inconsciente por estar com 0 PV ou menos (você ainda morre se chegar em um valor negativo igual à metade de seus pontos de vida máximos). Pré-requisito: Alma de Bronze. Esquiva Sobrenatural. Seus instintos são tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos o percebam. Você nunca fica surpreendido

Força Indomável: Você pode gastar 1 PM para somar seu nível em um teste de Força ou Atletismo. Você pode usar esta habilidade depois de rolar o dado, mas deve usá-la antes de o mestre dizer se você passou ou não

Frenesi: Uma vez por rodada, se estiver em fúria e usar a ação agredir para fazer um ataque corpo a corpo ou com uma arma de arremesso, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque adicional

Fúria da Savana: Seu deslocamento aumenta em +3m. Quando usa Fúria, você aplica o bônus em ataque e dano também a armas de arremesso

Fúria Raivosa: Se sua Fúria for terminar por você não ter atacado nem sido alvo de um efeito hostil, você pode pagar 1 PM para continuar em fúria nesta rodada. Se você atacar ou for atacado na rodada seguinte, sua fúria continua normalmente

Golpe Poderoso: Ao acertar um ataque corpo a corpo ou com uma arma de arremesso, você pode gastar 1 PM para causar um dado extra de dano do mesmo tipo (por exemplo, com um montante, causa +1d6, para um dano total de 3d6; com um machado de guerra, causa +1d12, para um dano total de 2d12)

Ímpeto: Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada

Investida Imprudente: Quando faz uma investida, você pode aumentar sua penalidade na Defesa pela investida para –5 para receber um bônus de +1d12 na rolagem de dano deste ataque

Pele de Aço: O bônus de Pele de Ferro aumenta para +8. Pré-requisitos: Pele de Ferro, 8º nível de bárbaro

Pele de Ferro: Você recebe +4 na Defesa, mas apenas se não estiver usando armadura pesada

Sangue dos Inimigos: Enquanto está em fúria, quando faz um acerto crítico ou reduz um inimigo a 0 PV, você recebe um bônus cumulativo de +1 em testes de ataque e rolagens de dano, limitado pelo seu nível, até o fim da cena

Superstição: Você odeia magia, o que faz com que seja mais resistente a ela. Você recebe resistência a magia +5

Totem Espiritual: Você soma sua Sabedoria no seu total de pontos de mana. Escolha um animal totêmico (veja o quadro ao lado). Você aprende e pode lançar uma magia definida pelo animal escolhido (atributo-chave Sabedoria) e pode lançá-lá mesmo em fúria. Pré-requisitos: Sab 1, 4º nível de bárbaro

Vigor Primal: Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM limitada por sua Constituição. Para cada PM que gastar, você recupera 1d12 pontos de vida

Poder de Bardo

Arte Mágica: Enquanto você estiver sob efeito de sua Inspiração, a CD para resistir a suas habilidades de bardo aumenta em +2

Aumentar Repertório: Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Elas devem pertencer às escolas que você sabe usar, mas podem ser arcanas ou divinas. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser

Aumento de Atributo: Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo

Dança das Lâminas: Quando você lança uma magia com execução de uma ação padrão, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a

corpo como uma ação livre. Pré-requisitos: Esgrima Mágica, 10º nível de bardo

Esgrima Mágica. Sua arte mescla esgrima e magia, transformando dança em golpes. Se estiver sob efeito de Inspiração, você pode substituir testes de Luta por testes de Atuação, mas apenas para ataques com armas corpo a corpo leves ou de uma mão

Estrelato: Suas apresentações o tornaram famoso, fazendo com que você seja reconhecido e bem tratado por aqueles que apreciam a arte. Por outro lado, pode ser difícil passar despercebido, especialmente em grandes cidades. Quando usa Atuação para impressionar uma plateia, o bônus recebido em perícias baseadas em Carisma aumenta para +5. Pré-requisito: 6º nível de bardo

Fascinar em Massa: Quando usa Música: Balada Fascinante, você pode gastar +2 PM. Se fizer isso, afeta todas as criaturas a sua escolha no alcance da música (você faz um único teste de Atuação, oposto pelo teste de Vontade de cada criatura). Pré-requisito: Música: Balada Fascinante

Golpe Elemental. Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, sempre que você acertar um ataque corpo a corpo, pode gastar 1 PM para causar 1d6 de dano extra de ácido, eletricidade, fogo ou frio, a sua escolha. Para cada quatro níveis que possuir, pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d6. Pré-requisito: Golpe Mágico

Golpe Mágico. Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, sempre que você acertar um ataque corpo a corpo em um inimigo, recebe 2 PM temporários cumulativos. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível. Esses pontos temporários desaparecem no final da cena. Pré-requisito: Esgrima Mágica.

Inspiração Marcial: Quando você usa Inspiração, você e seus aliados aplicam o bônus recebido em rolagens de dano (além de testes de perícia)

Lendas e Histórias. Você é um arquivo vivo de relatos, canções e folclore. Além de outros benefícios a critério do mestre, pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de Conhecimento, Misticismo, Nobreza ou Religião para informação, identificar criaturas ou identificar itens mágicos. Pré-requisito: Int 1

Manipular: Você pode gastar 1 PM para fazer uma criatura fascinada por você ficar enfeitiçada até o fim da cena (Von CD Car anula). Se a criatura passar, fica imune a este efeito por um dia. Usar esta habilidade não conta como ameaça à criatura fascinada Pré-requisito: Música: Balada Fascinante

Manipular em Massa: Quando usa Manipular, você pode gastar +2 PM. Se fizer isso, afeta todas as criaturas a sua escolha em alcance curto. Pré-requisitos: Fascinar em Massa, Manipular, 10º nível de bardo

Música: **Balada Fascinante**: Faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade de uma criatura no alcance. Se você passar, ela fica fascinada enquanto você se concentrar (uma ação padrão por rodada). Um alvo hostil ou envolvido em combate recebe +5 no teste de resistência e tem direito a um novo teste sempre que você se concentrar. Se a criatura passar, fica imune a este efeito por um dia

Música: **Canção Assustadora**: Faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade de cada criatura a sua escolha dentro do alcance (você faz um único teste). Alvos que falhem ficam abalados até o fim da cena. Alvos que passem ficam imunes a este efeito por um dia

Música: Melodia Curativa: Criaturas a sua escolha no alcance recuperam 1d6 PV. Quando usa esta habilidade, você pode gastar mais pontos de mana. Para cada PM extra, aumente a cura em +1d6 PV.

Melodia Restauradora: Quando você usa Música: Melodia Curativa, pode gastar +2 PM. Se fizer isso, escolha uma das condições a seguir: abalado, alquebrado, apavorado, atordoado, cego, confuso, enfeitiçado, esmorecido, exausto, fatigado, frustrado, pasmo ou surdo. Você remove a condição escolhida das criaturas afetadas pela música Pré-requisito: Música: Melodia Curativa

Mestre dos Sussurros: Você é dissimulado, atento para rumores e ótimo em espalhar fofocas. Quando faz um teste de Investigação para interrogar ou um teste de Enganação para intriga, você rola dois dados e usa o melhor resultado. Além disso, pode fazer esses testes em ambientes sociais sem custo e em apenas uma hora (em vez de um dia). Pré-requisitos: Car 1, treinado em Enganação e Investigação

Paródia: Uma vez por rodada, quando vê outra criatura lançando uma magia em alcance médio, você pode pagar 1 PM e fazer um teste de Atuação (CD 15 + custo em PM da magia). Se passar, até o final de seu próximo turno você pode lançar essa magia

Prestidigitação: Quando faz uma ação padrão, você pode aproveitar seus gestos para lançar uma magia com execução de ação completa ou menor. Faça um teste de Atuação (CD 15 + custo em PM da magia). Se passar, você lança a magia como uma ação livre. Se falhar, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim. Outros personagens só percebem que você lançou uma magia com um teste de Misticismo (CD 20). Pré-requisito: 6º nível de bardo

Poder de Bucaneiro

Abusar dos Fracos: Quando ataca uma criatura sob efeito de uma condição de medo, seu dano aumenta em um passo. Pré-requisito: Flagelo dos Mares

Amigos no Porto: Quando chega em uma comunidade portuária, você pode fazer um teste de Carisma (CD 10). Se passar, encontra um amigo para o qual pode pedir um favor ou que pode ajudá-lo como parceiro veterano de um tipo a sua escolha por um dia. Pré-requisitos: Car 1, 6º nível de bucaneiro

Aparar: Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque, você pode gastar 1 PM para fazer um teste de ataque com bônus igual ao seu nível (além do normal). Se o resultado do seu teste for maior que o do oponente, você evita o ataque. Você só pode usar este poder se estiver usando uma arma corpo a corpo leve ou ágil. Pré-requisito: Esgrimista

Apostador: Você pode gastar um dia para encontrar e participar de uma mesa de wyrt ou outro jogo de azar. Escolha um valor e faça um teste de Jogatina contra a CD correspondente: T$ 100 (CD 15), T$ 200 (CD 20), T$ 400 (CD 25), T$ 800 (CD 30), T$ 1.600 (CD 35) e assim por diante. Se passar, você ganha o valor escolhido (ou um item ou favor equivalente, a critério do mestre). Se falhar, perde esse mesmo o valor. A critério do mestre, o lugar onde você está pode limitar ou impossibilitar o uso deste poder. Pré-requisito: treinado em Jogatina

Ataque Acrobático: Quando se aproxima de um inimigo com um salto ou pirueta (em termos de jogo, usando Atletismo ou Acrobacia para se mover) e o ataca no mesmo turno, você recebe +2 nesse teste de ataque e na rolagem de dano

Aumento de Atributo: Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo

Aventureiro Ávido: Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional. Se possuir o poder Surto Heroico, em vez disso seu custo diminui em –2 PM.

Bravata Audaz: Você jura fazer uma façanha específica, como roubar o tesouro de Sckhar ou ganhar um beijo do príncipe e da princesa até o fim do baile. Se cumprir a bravata, seus PM aumentam em +2 por nível de bucaneiro até o fim da aventura

Bravata Imprudente: Na primeira rodada de um combate, você pode jurar derrotar seus inimigos com uma restrição a sua escolha, como lutar com uma mão nas costas, de guarda aberta (em termos de jogo, desprevenido), de olhos vendados (cego) etc. Uma restrição só é válida se prejudicá-lo (por exemplo, lutar com uma mão nas costas só vale como restrição se você luta com duas armas). O mestre tem a palavra final sobre a validade de uma restrição. Você sofre a penalidade durante todo o combate, mas, se vencer, recebe +2 nos testes de ataque e na margem de ameaça até o fim da aventura

En Garde: Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para assumir postura de luta. Até o fim da cena, se estiver usando uma arma corpo a corpo leve ou ágil, você recebe +2 na margem de ameaça com essas armas e +2 na Defesa. Pré-requisito: Esgrimista

Esgrimista: Quando usa uma arma corpo a corpo leve ou ágil, você soma sua Inteligência nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível). Pré-requisito: Int 1

Flagelo dos Mares: Você aprende e pode lançar Amedrontar (atributo-chave Carisma). Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua capacidade de incutir medo em seus inimigos. Pré-requisito: treinado em Intimidação

Folião: Você sabe fazer amizades durante festas, de noitadas em tavernas a bailes na corte. Nesses locais, você recebe +2 em testes de perícias de Carisma e a atitude de todas as pessoas em relação a você melhora em uma categoria. Pré-requisito: Car 1

Grudar o Cano: Quando faz um ataque à distância com uma arma de fogo contra um oponente adjacente, você não sofre a penalidade de –5 no teste de ataque e aumenta seu dano em um passo. Pré-requisitos: treinado em Luta, Pistoleiro

Pernas do Mar: Você recebe +2 em Acrobacia e Atletismo. Além disso, quando está se equilibrando ou escalando, você não fica desprevenido e seu deslocamento não é reduzido à metade

Pistoleiro: Você recebe proficiência com armas de fogo e +2 nas rolagens de dano com essas armas

Presença Paralisante: Você soma seu Carisma em Iniciativa e, se for o primeiro na iniciativa, ganha uma ação padrão extra na primeira rodada. Pré-requisitos: Car 1, 4º nível de bucaneiro

Ripostar: Quando usa a habilidade aparar e evita o ataque, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, pode fazer um ataque corpo a corpo imediato contra o inimigo que o atacou (se ele estiver em alcance). Pré-requisitos: Aparar, 12º nível de bucaneiro

Touché: Quando se aproxima de um inimigo e o ataca com uma arma corpo a corpo leve ou ágil no mesmo turno, você pode gastar 2 PM para aumentar seu dano em um passo e receber +5 na margem de ameaça neste ataque. Pré-requisitos: Esgrimista, 10º nível de bucaneiro

Poder de Caçador

Armadilha: Arataca: A vítima sofre 2d6 pontos de dano de perfuração e fica agarrada. Uma criatura agarrada pode escapar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD Sab)

Armadilha: Espinhos: A vítima sofre 6d6 pontos de dano de perfuração. Um teste de Reflexos (CD Sab) reduz o dano à metade

Armadilha: Laço: A vítima deve fazer um teste de Reflexos (CD Sab). Se passar, fica caída. Se falhar, fica agarrada. Uma criatura agarrada pode se soltar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD Sab)

Armadilha: Rede: Todas as criaturas na área ficam enredadas e não podem sair da área. Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD 25). Além disso, a área ocupada pela rede é considerada terreno difícil. Nesta armadilha você escolhe quantas criaturas precisam estar na área para ativá-la

Armadilheiro: A CD para encontrar e resistir às suas armadilhas aumenta em +5 e você soma sua Sabedoria ao dano delas. Pré-requisitos: um poder de armadilha, 5º nível de caçador

Arqueiro: Se estiver usando uma arma de ataque à distância, você soma sua Sabedoria nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível). Pré-requisito: Sab 1

Aumento de Atributo: Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo

Bote: Se estiver empunhando duas armas e fizer uma investida, você pode pagar 1 PM para fazer um ataque adicional com sua arma secundária. Pré-requisito: Ambidestria, 6º nível de caçador

Camuflagem: Você pode gastar 2 PM para se esconder mesmo sem camuflagem ou cobertura disponível. Pré-requisito: 6º nível de caçador

Chuva de Lâminas: Uma vez por rodada, quando usa Ambidestria, você pode pagar 2 PM para fazer um ataque adicional com sua arma primária. Pré-requisitos: Des 4, Ambidestria, 12º nível de caçador

Companheiro Animal: Você recebe um companheiro animal. Pré-requisito: Car 1, treinado em Adestramento

Elo com a Natureza: Você soma sua Sabedoria em seu total de pontos de mana e aprende e pode lançar Caminhos da Natureza (atributo-chave Sabedoria). Pré-requisitos: Sab 1, 3º nível de caçador

Emboscar: Você pode gastar 2 PM para realizar uma ação padrão adicional em seu turno. Você só pode usar este poder na primeira rodada de um combate. Pré-requisito: treinado em Furtividade

Empatia Selvagem: Você pode se comunicar com animais por meio de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento com animais para mudar atitude e persuasão

Escaramuça: Quando se move 6m ou mais, você recebe +2 na Defesa e Reflexos e +1d8 nas rolagens de dano de ataques corpo a corpo e à distância em alcance curto até o início de seu próximo turno. Você não pode usar esta habilidade se estiver vestindo armadura pesada. Pré-requisito: Des 2, 6º nível de caçador

Escaramuça Superior: Quando usa Escaramuça, seus bônus aumentam para +5 na Defesa e Reflexos e +1d12 em rolagens de dano. Pré-requisitos: Escaramuça, 12º nível de caçador

Espreitar: Quando usa a habilidade Marca da Presa, você recebe um bônus de +1 em testes de perícia contra a criatura marcada. Esse bônus aumenta em +1 para cada PM adicional gasto na habilidade e também dobra com a habilidade Inimigo

Ervas Curativas: Você pode gastar uma ação completa e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado por sua Sabedoria) para aplicar ervas que curam ou desintoxicam em você ou num aliado adjacente. Para cada PM que gastar, cura 2d6 PV ou remove uma condição envenenado afetando o alvo

Ímpeto: Você pode gastar 1 PM para aumentarseu deslocamento em +6m por uma rodada

Inimigo de (Criatura): Escolha um tipo de criatura entre animal, construto, espírito, monstro ou morto-vivo, ou duas raças humanoides (por exemplo, orcs e gnolls, ou elfos e qareen). Quando você usa a habilidade Marca da Presa contra uma criatura do tipo ou da raça escolhida, dobra os dados de bônus no dano. O nome desta habilidade varia de acordo com o tipo de criatura escolhida (Inimigo de Monstros, Inimigo de Mortos-Vivos etc.). Você pode escolher este poder outras vezes para inimigos diferentes

Olho do Falcão: Você pode usar a habilidade Marca da Presa em criaturas em alcance longo

Ponto Fraco: Quando usa a habilidade Marca da Presa, seus ataques contra a criatura marcada recebem +2 na margem de ameaça. Esse bônus dobra com a habilidade Inimigo

Poder de Cavaleiro

Armadura da Honra: No início de cada cena, você recebe uma quantidade de pontos de vida temporários igual a seu nível + seu Carisma. Os PV temporários duram até o final da cena

Aumento de Atributo: Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo

Autoridade Feudal: Você pode gastar uma hora e 2 PM para conclamar o povo a ajudá-lo (qualquer pessoa sem um título de nobreza ou uma posição numa igreja reconhecida pelo seu reino). Em termos de jogo, essas pessoas contam como um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha (aprovado pelo mestre) que lhe acompanha até o fim da aventura. Esta habilidade só pode ser usada em locais onde sua posição carregue alguma influência (a critério do mestre). Pré-requisito: 6º nível de cavaleiro

Desprezar os Covardes: Você recebe redução de dano 5 se estiver caído, desprevenido ou flanqueado

Escudeiro: Você recebe os serviços de um escudeiro, um parceiro especial que cuida de seu equipamento. Suas armas fornecem +1 em rolagens de dano e sua armadura concede +1 na Defesa. Além disso, você pode pagar 1 PM para receber ajuda do escudeiro em combate. Você recebe uma ação de movimento que pode usar para se levantar, sacar um item ou trazer sua montaria. O escudeiro não conta em seu limite de parceiros. Caso ele morra, você pode treinar outro com um mês de trabalho

Especialização em Armadura: Se estiver usando armadura pesada, você recebe redução de dano 5 (cumulativa com a RD fornecida por Bastião). Pré-requisito: 12º nível de cavaleiro

Estandarte: Sua flâmula torna-se um símbolo de inspiração. No início de cada cena, você e todos os aliados que possam ver seu estandarte recebem um número de PM temporários igual ao seu Carisma (mínimo 1). Esses pontos temporários desaparecem no final da cena. Pré-requisito: Título, 14º nível de cavaleiro

Etiqueta: Você recebe +2 Diplomacia ou Nobreza e pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de uma dessas perícias

Investida Destruidora: Quando faz a ação investida, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, causa +2d8 pontos de dano. Você deve usar esta habilidade antes de rolar o ataque

Montaria Corajosa: Sua montaria concede +1d6 em rolagens de dano corpo a corpo (cumulativo com qualquer bônus que ela já forneça como parceiro). Pré-requisito: Montaria

Pajem. Você recebe os serviços de um pajem, um parceiro que o auxilia em pequenos afazeres. Você recebe +2 em Diplomacia, por estar sempre aprumado, e sua condição de descanso é uma categoria acima do padrão pela situação. O pajem pode executar pequenas

tarefas, como entregar mensagens e comprar itens, e não conta em seu limite de parceiros. Caso ele morra, você pode treinar outro com uma semana de trabalho

Postura de Combate: Aríete Implacável: Ao assumir esta postura, você aumenta o bônus de ataque em investidas em +2. Para cada 2 PM adicionais que gastar quando assumir a postura, aumenta o bônus de ataque em +1. Além disso, se fizer uma investida contra um construto ou objeto, causa +2d8 de dano. Você precisa se deslocar todos os turnos para manter esta postura ativa

Postura de Combate: Castigo de Ferro: Sempre que um aliado adjacente sofrer um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque na criatura que o atacou

Postura de Combate: Foco de Batalha: Sempre que um inimigo atacá-lo, você recebe 1 PM temporário (cumulativos). Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível. Esses pontos temporários desaparecem no final da cena

Postura de Combate: Muralha Intransponível: Para assumir esta postura você precisa estar empunhando um escudo. Você recebe +1 na Defesa e em Reflexos. Além disso, quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, não sofre nenhum dano se passar. Para cada 2 PM adicionais que gastar quando assumir a postura, aumente esse bônus em +1. Por fim, enquanto mantiver esta postura, seu deslocamento é reduzido para 3m

Postura de Combate: Provocação Petulante: Enquanto esta postura estiver ativa, todos os inimigos que iniciarem seus turnos em alcance curto devem fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falharem, qualquer ação hostil que realizarem deve ter você como alvo (mas suas outras ações não têm esta restrição). Ações hostis incluem ataques e outras ações que causem dano e/ou condições negativas. Mental

Postura de Combate: Torre Inabalável: Você assume uma postura defensiva que o torna imune a qualquer tentativa de tirá-lo do lugar, de forma mundana ou mágica. Enquanto mantiver a postura, você não pode se deslocar, mas soma sua Constituição na Defesa e pode substituir testes de Reflexos e Vontade por testes de Fortitude

Solidez: Se estiver usando um escudo, você soma o bônus na Defesa recebido pelo escudo em testes de resistência

Título: Você adquire um título de nobreza. Converse com o mestre para definir os benefícios exatos de seu título. Como regra geral, no início de cada aventura você recebe 20 TO por nível de cavaleiro (rendimentos dos impostos) ou a ajuda de um parceiro veterano (um membro de sua corte). Pré-requisitos: Autoridade Feudal, 10º nível de cavaleiro, ter conquistado terras ou realizado um serviço para um nobre que possa se tornar seu suserano

Torre Armada: Quando um inimigo erra um ataque contra você, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, recebe +5 em rolagens de dano contra esse inimigo até o fim de seu próximo turno

Poder de Clérigo

Abençoar Arma: Você se torna proficiente na arma preferida de sua divindade. Se estiver empunhando essa arma, pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para infundi-la com poder divino. Até o final da cena, a arma é considerada mágica e emite luz dourada ou púrpura (como uma tocha). Além disso, o dano da arma aumenta em um passo e você pode usar sua Sabedoria em testes de ataque e rolagens de dano com ela, em vez do atributo padrão (não cumulativo com efeitos que somam este atributo)

Aumento de Atributo. Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo

Autoridade Eclesiástica. Você possui uma posição formal em uma igreja reconhecida pelos outros membros de sua fé. Os efeitos deste poder variam de acordo com a igreja e o deus — clérigos de Khalmyr, por exemplo, possuem autoridade como juízes no Reinado — e ficam a cargo do mestre. Como regra geral, você recebe +5 em testes de Diplomacia ou Intimidação ao lidar com devotos de sua divindade e paga metade do preço de itens alquímicos, poções e serviços em templos de sua divindade. Pré-requisitos: 5º nível de clérigo, devoto de um deus maior

Canalizar Energia Positiva/Negativa: Você pode gastar uma ação padrão e PM para liberar uma onda de luz (se sua divindade canaliza energia positiva) ou trevas (se canaliza energia negativa) que afeta criaturas a sua escolha em alcance curto. Para cada PM que gastar, luz cura 1d6 PV em criaturas vivas e causa 1d6 pontos de dano de luz em mortos-vivos (Vontade CD Sab reduz o dano à metade). Trevas tem o efeito inverso — causa dano de trevas a criaturas vivas e cura mortos-vivos

Canalizar Amplo: Quando você usa a habilidade Canalizar Energia, pode gastar +2 PM para aumentar o alcance dela para médio. Pré-requisito: Canalizar Energia Positiva ou Negativa

Comunhão Vital: Quando lança uma magia que cure uma criatura, você pode pagar +2 PM para que outra criatura em alcance curto (incluindo você mesmo) recupere uma quantidade de pontos de vida igual à metade dos PV da cura original

Conhecimento Mágico: Você aprende duas magias divinas de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser

Expulsar/Comandar Mortos-Vivos: Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para expulsar (se sua divindade canaliza energia positiva) ou comandar (se canaliza energia negativa) todos os mortos-vivos em alcance curto. Mortos-vivos expulsos ficam apavorados por 1d6 rodadas. Mortos-vivos comandados não inteligentes (Int –4 ou menor) ficam sob suas ordens por um dia (até um limite de ND somados igual a seu nível +3; dar uma ordem a todos eles é uma ação de movimento) e mortos-vivos comandados inteligentes ficam fascinados por uma rodada. Mortos-vivos têm direito a um teste de Vontade (CD Sab) para evitar qualquer destes efeitos. Pré-requisito: Canalizar Energia Positiva ou Negativa

Liturgia Mágica: Você pode gastar uma ação de movimento para executar uma breve liturgia de sua fé. Se fizer isso, a CD para resistir à sua próxima habilidade de clérigo (desde que usada até o final de seu próximo turno) aumenta em +2

Magia Sagrada/Profana: Quando lança uma magia divina que causa dano, você pode gastar +1 PM. Se fizer isso, muda o tipo de dano da magia para luz (se sua divindade canaliza energia positiva) ou trevas (se canaliza energia negativa)

Mestre Celebrante. O número de pessoas que você afeta com uma missa aumenta em dez vezes e os benefícios que elas recebem dobram. Pré-requisitos: qualquer poder de Missa, 12º nível de clérigo

Missa: Bênção da Vida: Os participantes recebem pontos de vida temporários em um valor igual ao seu nível + sua Sabedoria

Missa: Chamado às Armas: Os participantes recebem +1 em testes de ataque e rolagens de dano

Missa: Elevação do Espírito: Os participantes recebem pontos de mana temporários em um valor igual a sua Sabedoria

Missa: Escudo Divino: Os participantes recebem +1 na Defesa e testes de resistência

Missa: Superar as Limitações: Cada participante recebe +1d6 num único teste a sua escolha e pode usá-lo mesmo após rolar o dado

Prece de Combate: Quando lança uma magia divina com tempo de conjuração de uma ação padrão em si mesmo, você pode gastar +2 PM para lançá-lá como uma ação de movimento

Símbolo Sagrado Energizado: Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fazer uma prece e energizar seu símbolo sagrado até o fim da cena. Um símbolo sagrado energizado emite uma luz dourada ou prateada (se sua divindade canaliza energia positiva) ou púrpura ou avermelhada (se canaliza energia negativa) que ilumina como uma tocha. Enquanto você estiver empunhando um símbolo sagrado energizado, o custo em PM para lançar suas magias divinas diminui em 1

Poder de Druida

Aspecto do Inverno: Você aprende e pode lançar uma magia de convocação ou evocação, arcana ou divina, de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, recebe redução de frio 5 e suas magias que causam dano de frio causam +1 ponto de dano por dado

Aspecto do Outono: Você aprende e pode lançar uma magia de necromancia, arcana ou divina, de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, pode gastar 1 PM para impor uma penalidade de –2 nos testes de resistência de todos os inimigos em alcance curto até o início do seu próximo turno

Aspecto da Primavera: Você aprende e pode lançar uma magia de encantamento ou ilusão, arcana ou divina, de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, escolha uma quantidade de magias igual ao seu Carisma (mínimo 1). O custo dessas magias é reduzido em −1 PM

Aspecto do Verão: Você aprende e pode lançar uma magia de transmutação, arcana ou divina, de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, pode gastar 1 PM para cobrir uma de suas armas com chamas até o fim da cena. A arma causa +1d6 pontos de dano de fogo. Sempre que você acertar um ataque com ela, recebe 1 PM temporário. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível e eles desaparecem no final da cena

Aumento de Atributo: Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo

Companheiro Animal: Você recebe um companheiro animal. Veja o quadro para detalhes. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser, mas deve escolher companheiros diferentes e ainda está sujeito ao limite de parceiros que pode ter. Pré-requisitos: Car 1, treinado em Adestramento

Companheiro Animal Aprimorado: Escolha um de seus companheiros animais. Ele recebe um segundo tipo, ganhando os bônus de seu nível. Por exemplo, se você tiver um companheiro guardião veterano, pode adicionar o tipo fortão a ele, tornando-o um guardião fortão veterano que concede +3 na Defesa e +1d12 em uma rolagem de dano corpo a corpo. Pré-requisitos: Companheiro Animal, 6º nível de druida

Companheiro Animal Lendário: Escolha um de seus companheiros animais. Esse animal passa a dobrar os bônus concedidos de seu tipo original. Pré-requisitos: Companheiro Animal, 18º nível de druida

Companheiro Animal Mágico: Escolha um de seus companheiros animais. Ele recebe um segundo tipo diferente, entre adepto, destruidor, magivocador ou médico, ganhando os bônus de seu nível. Pré-requisitos: Companheiro Animal, 8º nível de druida

Coração da Selva: A CD para resistir a seus efeitos de veneno aumenta em +2 e estes efeitos causam +1 de perda de vida por dado

Espírito dos Equinócios: Você pode gastar 4 PM para ficar em equilíbrio com o mundo. Até o final da cena, quando rola um dado, pode rolar novamente qualquer resultado 1. Pré-requisitos: Aspecto da Primavera, Aspecto do Outono, 10º nível de druida

Espírito dos Solstícios: Você transita entre os extremos do mundo natural. Quando lança uma magia, pode gastar +4 PM para maximizar os efeitos numéricos variáveis dela. Por exemplo, uma magia *Curar Ferimentos* aprimorada para curar 5d8+5 PV irá curar automaticamente 45 PV, sem a necessidade de rolar dados. Uma magia sem efeitos variáveis não pode ser afetada por este poder. Pré-requisitos: Aspecto do Inverno, Aspecto do Verão, 10º nível de druida.

Força dos Penhascos. Você recebe +2 em Fortitude. Quando sofre dano enquanto em contato com o solo ou uma superfície de pedra, pode gastar uma quantidade de PM limitada por sua Sabedoria. Para cada PM gasto, reduz esse dano em 10. Pré-requisito: 4º nível de druida

Forma Primal: Quando usa Forma Selvagem, você pode se transformar em uma fera primal. Você recebe os benefícios de dois tipos de animais (bônus iguais não se acumulam; use o que você quiser de cada tipo). Pré-requisito: 18º nível de druida

Forma Selvagem: Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para adquirir a forma de uma criatura selvagem

Forma Selvagem Aprimorada: Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar 6 PM ao todo para assumir uma forma aprimorada. Pré-requisitos: Forma Selvagem, 6º nível de druida

Forma Selvagem Superior: Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar 10 PM ao todo para assumir uma forma superior. Pré-requisitos: Forma Selvagem Aprimorada, 12º nível de druida

Liberdade da Pradaria: Você recebe +2 em Reflexos. Se estiver ao ar livre, sempre que lança uma magia, pode gastar 1 PM para aumentar o alcance dela em um passo (de toque para curto, de curto para médio ou de médio para longo)

Magia Natural: Em forma selvagem, você pode lançar magias e empunhar catalisadores e esotéricos. Pré-requisito: Forma Selvagem

Presas Afiadas: A margem de ameaça de suas armas naturais aumenta em +2

Segredos da Natureza: Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Elas devem pertencer às escolas que você sabe usar, mas podem ser arcanas ou divinas. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser

Tranquilidade dos Lagos: Você recebe +2 em Vontade. Se estiver portando um recipiente com água (não precisa estar empunhando), uma vez por rodada, quando faz um teste de resistência, pode pagar 1 PM para refazer a rolagem

Poder de Guerreiro

Ambidestria: Se estiver empunhando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre –2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. Pré-requisito: Des 2

Arqueiro: Se estiver usando uma arma de ataque à distância, você soma sua Sabedoria em rolagens de dano (limitado pelo seu nível). Pré-requisito: Sab 1

Ataque Reflexo: Se um alvo em alcance de seus ataques corpo a corpo ficar desprevenido ou se mover voluntariamente para fora do seu alcance, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra esse alvo (apenas uma vez por alvo a cada rodada). Pré-requisito: Des 1

Aumento de Atributo: Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo

Bater e Correr: Quando faz uma investida, você pode continuar se movendo após o ataque, até o limite de seu deslocamento. Se gastar 2 PM, pode fazer uma investida sobre terreno difícil e sem sofrer a penalidade de Defesa

Destruidor: Quando causa dano com uma arma corpo a corpo de duas mãos, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 ou 2 da rolagem de dano da arma. Pré-requisito: For 1

Esgrimista: Quando usa uma arma corpo a corpo leve ou ágil, você soma sua Inteligência em rolagens de dano (limitado pelo seu nível). Pré-requisito: Int 1

Especialização em Arma: Escolha uma arma. Você recebe +2 em rolagens de dano com essa arma. Você pode escolher este poder outras vezes para armas diferentes

Especialização em Armadura: Você recebe redução de dano 5 se estiver usando uma armadura pesada. Pré-requisito: 12º nível de guerreiro

Golpe de Raspão: Uma vez por rodada, quando erra um ataque, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, causa metade do dano que causaria (ignorando efeitos que se aplicariam caso o ataque acertasse)

Golpe Demolidor: Quando usa a manobra quebrar ou ataca um objeto, você pode gastar 2 PM para ignorar a redução de dano dele

Golpe Pessoal: Quando faz um ataque, você pode desferir seu Golpe Pessoal, uma técnica única, com efeitos determinados por você. Você constrói seu Golpe Pessoal escolhendo efeitos da lista a seguir. Cada efeito possui um custo; a soma deles será o custo do Golpe Pessoal (mínimo 1 PM). O Golpe Pessoal só pode ser usado com uma arma específica (por exemplo, apenas espadas longas). Quando sobe de nível, você pode reconstruir seu Golpe Pessoal e alterar a arma que ele usa. Você pode escolher este poder outras vezes para golpes diferentes e não pode gastar mais PM em golpes pessoais em uma mesma rodada do que seu limite de PM. Pré-requisito: 5º nível de guerreiro

Ímpeto: Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada

Mestre em Arma: Escolha uma arma. Com esta arma, seu dano aumenta em um passo e você pode gastar 2 PM para rolar novamente um teste de ataque recém realizado. Pré-requisitos: Especialização em Arma com a arma escolhida, 12º nível de guerreiro

Planejamento Marcial: Uma vez por dia, você pode gastar uma hora e 3 PM para escolher um poder de guerreiro ou de combate cujos pré-requisitos cumpra. Você recebe os benefícios desse poder até o próximo dia. Pré-requisitos: treinado em Guerra, 10º nível de guerreiro

Romper Resistências: Quando faz um Ataque Especial, você pode gastar 1 PM adicional para ignorar 10 pontos de redução de dano.

Solidez: Se estiver usando um escudo, você aplica o bônus na Defesa recebido pelo escudo em testes de resistência

Tornado de Dor: Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para desferir uma série de golpes giratórios. Faça um ataque corpo a corpo e compare-o com a Defesa de cada inimigo em seu alcance natural. Então faça uma rolagem de dano com um bônus cumulativo de +2 para cada acerto e aplique-a em cada inimigo atingido. Pré-requisito: 6º nível de guerreiro

Valentão: Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, flanqueados ou indefesos

Poder de Inventor

Agite Antes de Usar: Quando usa um preparado alquímico que cause dano, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado por sua Inteligência). Para cada PM que gastar, o item causa um dado extra de dano do mesmo tipo. Pré-requisito: treinado em Ofício (alquimista)

Ajuste de Mira: Você pode gastar uma ação padrão e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pela sua Inteligência) para aprimorar uma arma de ataque à distância. Para cada PM que gastar, você recebe +1 em rolagens de dano com a arma até o final da cena. Pré-requisito: Balística

Alquimista de Batalha: Quando usa um preparado alquímico ou poção que cause dano, você soma sua Inteligência na rolagem de dano. Pré-requisito: Alquimista Iniciado

Alquimista Iniciado: Você recebe um livro de fórmulas e pode fabricar poções com fórmulas que conheça de 1º e 2º círculos. Pré-requisitos: Int 1, Sab 1, treinado em Ofício (alquimista)

Armeiro: Você recebe proficiência com armas marciais corpo a corpo. Quando empunha uma arma corpo a corpo, pode usar sua Inteligência em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. Pré-requisitos: treinado em Luta e Ofício (armeiro)

Ativação Rápida: Ao ativar uma engenhoca com ação padrão, você pode pagar 2 PM para ativá-la com uma ação de movimento, em vez disto. Pré-requisitos: Engenhoqueiro, 7º nível de inventor

Aumento de Atributo: Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo. Autômato. Você fabrica um autômato, um construto que obedece a seus comandos. Ele é um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha entre ajudante, assassino, atirador, combatente, guardião, montaria ou vigilante. No 7º nível, ele muda para veterano e, no 15º nível, para mestre. Se o autômato for destruído, você pode fabricar um novo com uma semana de trabalho e T$ 100. Pré-requisito: Engenhoqueiro

Autômato Prototipado: Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para ativar uma melhoria experimental em seu autômato. Role 1d6. Em um resultado 2 a 6, você aumenta o nível de parceiro do autômato em um passo (até mestre), ou concede a ele a habilidade iniciante de outro de seus tipos, até o fim da cena. Em um resultado 1, o autômato enguiça como uma engenhoca. Pré-requisito: Autômato

Balística: Você recebe proficiência com armas marciais de ataque à distância ou com armas de fogo. Quando usa uma arma de ataque à distância, pode usar sua Inteligência em vez de Destreza nos testes de ataque (e, caso possua o poder Estilo de Disparo, nas rolagens de dano). Pré-requisitos: treinado em Pontaria e Ofício (armeiro)

Blindagem: Você pode usar sua Inteligência na Defesa quando usa armadura pesada. Se fizer isso, não pode somar sua Destreza, mesmo que outras habilidades ou efeitos permitam isso. Pré-requisitos: Couraceiro, 8º nível de inventor

Cano Raiado: Quando usa uma arma de disparo feita por você mesmo, ela recebe +1 na margem de ameaça. Pré-requisitos: Balística, 5º nível de inventor

Catalisador Instável: Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para fabricar um preparado alquímico ou poção cuja fórmula conheça instantaneamente. O custo do item é reduzido à metade e você não precisa fazer o teste de Ofício (alquimista), mas ele só dura até o fim da cena. Pré-requisito: Alquimista Iniciado

Chutes e Palavrões: Uma vez por rodada, você pode pagar 1 PM para repetir um teste de Ofício (engenhoqueiro) recém realizado para ativar uma engenhoca. Pré-requisito: Engenhoqueiro

Conhecimento de Fórmulas: Você aprende três fórmulas de quaisquer círculos que possa aprender. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser. Pré-requisito: Alquimista Iniciado

Couraceiro: Você recebe proficiência com armaduras pesadas e escudos. Quando usa armadura, pode usar sua Inteligência em vez de Destreza na Defesa (mas continua não podendo somar um atributo na Defesa quando usa armadura pesada). Pré-requisito: treinado em Ofício (armeiro)

Engenhoqueiro: Você pode fabricar engenhocas. Pré-requisitos: Int 3, treinado em Ofício (engenhoqueiro)

Farmacêutico: Quando usa um item alquímico que cure pontos de vida, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado por sua Inteligência). Para cada PM que gastar, o item cura um dado extra do mesmo tipo. Pré-requisitos: Sab 1, treinado em Ofício (alquimista)

Ferreiro: Quando usa uma arma corpo a corpo feita por você mesmo, o dano dela aumenta em um passo. Pré-requisitos: Armeiro, 5º nível de inventor

Granadeiro: Você pode arremessar itens alquímicos e poções em alcance médio. Você pode usar sua Inteligência em vez de Destreza para calcular a CD do teste de resistência desses itens. Pré-requisito: Alquimista de Batalha

Homúnculo: Você possui um homúnculo, uma criatura Minúscula feita de alquimia. Vocês podem se comunicar telepaticamente em alcance longo e ele obedece a suas ordens, mas ainda está limitado ao que uma criatura de seu tamanho pode fazer. Um homúnculo é um parceiro ajudante iniciante. Você pode perder 1d6 pontos de vida para seu homúnculo assumir uma forma capaz de protegê-lo e se tornar também um parceiro guardião iniciante até o fim da cena. Pré-requisito: Alquimista Iniciado

Invenção Potente: Quando usa um item ou engenhoca fabricado por você mesmo, você pode pagar 1 PM para aumentar em +2 a CD para resistir a ele

Maestria em Perícia: Escolha um número de perícias treinadas igual a sua Inteligência, exceto bônus temporários. Com essas perícias, você pode gastar 1 PM para escolher 10 em qualquer situação, exceto testes de ataque

Manutenção Eficiente: A quantidade de engenhocas que você pode manter aumenta em +3. Além disso, cada engenhoca passa a ocupar meio espaço. Pré-requisitos: Engenhoqueiro, 5º nível de inventor

Mestre Alquimista: Você pode fabricar poções com fórmulas que conheça de qualquer círculo. Pré-requisitos: Int 3, Sab 3, Alquimista Iniciado, 10º nível de inventor

Mestre Cuca: Todas as comidas que você cozinha têm seu bônus numérico aumentado em +1. Pré-requisito: treinado em Ofício (cozinheiro)

Mistura Fervilhante: Quando usa um item alquímico ou poção, você pode gastar 2 PM para dobrar a área de efeito dele. Pré-requisitos: Alquimista Iniciado, 5º nível de inventor

Oficina de Campo: Você pode gastar uma hora e 2 PM para fazer a manutenção do equipamento de seu grupo. Cada membro do grupo escolhe uma arma, armadura ou escudo para manutenção. Armas recebem +1 em testes de ataque, armaduras e escudos aumentam seu bônus na Defesa em +1. Os benefícios duram um dia. Pré-requisito: treinado em Ofício (armeiro)

Pedra de Amolar: Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado por sua Inteligência) para aprimorar uma arma corpo a corpo que esteja empunhando. Para cada PM que gastar, você recebe +1 em rolagens de dano com a arma até o final da cena. Pré-requisito: Armeiro

Síntese Rápida: Quando fabrica um item alquímico ou poção, você pode fabricar o dobro de doses no mesmo tempo (pagando o custo de matéria-prima de cada uma). Pré-requisito: Alquimista Iniciado

Poder de Ladino

Assassinar: Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para analisar uma criatura em alcance curto. Até o fim de seu próximo turno, seu primeiro Ataque Furtivo que causar dano a ela tem seus dados de dano extras dessa habilidade dobrados. Pré-requisito: 5º nível de ladino

Aumento de Atributo: Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo

Contatos no Submundo: Quando chega em uma comunidade equivalente a uma vila ou maior, você pode gastar 2 PM para fazer um teste de Carisma (CD 10). Se passar, enquanto estiver nessa comunidade, recebe +5 em testes de Investigação para interrogar, pode comprar itens mundanos, poções e pergaminhos com 20% de desconto (não cumulativo com barganha e outros descontos) e, de acordo com o mestre, tem acesso a itens e serviços proibidos (como armas de pólvora e venenos)

Emboscar: Na primeira rodada de cada combate, você pode gastar 2 PM para executar uma ação padrão adicional em seu turno. Pré-requisito: treinado em Furtividade

Escapista: Você recebe +5 em testes de Acrobacia para escapar, passar por espaço apertado e passar por inimigo e em testes para resistir a efeitos de movimento

Fuga Formidável: Você pode gastar uma ação completa e 1 PM para analisar o lugar no qual está. Até o fim da cena, recebe +3m em seu deslocamento, +5 em Acrobacia e Atletismo e ignora penalidades em movimento por terreno difícil. Você perde esses benefícios se fizer uma ação que não seja diretamente relacionada a fugir. Por exemplo, você só pode atacar um inimigo se ele estiver bloqueando seu caminho, agarrando-o etc. Você pode fazer ações para ajudar seus aliados, mas apenas se eles estiverem tentando escapar. Pré-requisito: Int 1

Gatuno: Você recebe +2 em Atletismo. Quando escala, não fica desprevenido e avança seu deslocamento normal, em vez de metade dele

Ladrão Arcano: Quando causa dano com um ataque furtivo em uma criatura capaz de lançar magias, você pode "roubar" uma magia que já a tenha visto lançar. Você precisa pagar 1 PM por círculo da magia e pode roubar magias de até 4º círculo. Até o fim da cena, você pode lançar a magia roubada (atributo-chave Inteligência). Pré-requisitos: Roubo de Mana, 13º nível de ladino

Mão na Boca: Você recebe +2 em testes de agarrar. Quando acerta um ataque furtivo contra uma criatura desprevenida, você pode fazer um teste de agarrar como uma ação livre. Se agarrar a criatura, ela não poderá falar enquanto estiver agarrada. Pré-requisito: treinado em Luta

Mãos Rápidas: Uma vez por rodada, ao fazer um teste de Ladinagem para abrir fechaduras, ocultar item, punga ou sabotar, você pode pagar 1 PM para fazê-lo como uma ação livre. Pré-requisitos: Des 2, treinado em Ladinagem

Mente Criminosa: Você soma sua Inteligência em Ladinagem e Furtividade. Pré-requisito: Int 1

Oportunismo: Uma vez por rodada, quando um inimigo adjacente sofre dano de um de seus aliados, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra este inimigo. Pré-requisito: 6º nível de ladino

Rolamento Defensivo: Sempre que sofre dano, você pode gastar 2 PM para reduzir esse dano à metade. Após usar este poder, você fica caído. Pré-requisito: treinado em Reflexos

Roubo de Mana: Quando você causa dano com um ataque furtivo, para cada 1d6 de dano de seu ataque furtivo, você recebe 1 PM temporário e a criatura perde 1 ponto de mana (se tiver). Você só pode usar este poder uma vez por cena contra uma mesma criatura. Pré-requisitos: Truque Mágico, 7º nível de ladino

Saqueador de Tumbas: Você recebe +5 em testes de Investigação para encontrar armadilhas e em testes de resistência contra elas. Além disso, gasta uma ação padrão para desabilitar mecanismos, em vez de 1d4 rodadas (veja a perícia Ladinagem)

Sombra: Você recebe +2 em Furtividade, não sofre penalidade em testes de Furtividade por se mover no seu deslocamento normal e reduz a penalidade por atacar e fazer outras ações chamativas para –10. Pré-requisito: treinado em Furtividade

Truque Mágico: Você aprende e pode lançar uma magia arcana de 1º círculo a sua escolha, pagando seu custo normal em PM. Seu atributo-chave para esta magia é Inteligência. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser. Pré-requisito: Int 1

Velocidade Ladina: Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para realizar uma ação de movimento adicional em seu turno. Pré-requisito: Des 2, treinado em Iniciativa

Veneno Persistente: Quando aplica uma dose de veneno a uma arma, este veneno dura por três ataques. Pré-requisitos: Veneno Potente, 8º nível de ladino

Veneno Potente: A CD para resistir aos venenos que você usa aumenta em +5. Pré-requisito: treinado em Ofício (alquimista)

Poder de Lutador

Arma Improvisada: Para você, atacar com armas improvisadas conta como fazer um ataque desarmado, mas seu dano aumenta em um passo. Você pode gastar uma ação de movimento para procurar uma pedra, cadeira, garrafa ou qualquer coisa que possa usar como arma. Faça um teste de Percepção (CD 20). Se você passar, encontra uma arma improvisada. Armas improvisadas são frágeis; se você errar um ataque e o resultado do d20 for um número ímpar, a arma quebra

Até Acertar: Se você errar um ataque desarmado, recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque e rolagens de dano desarmado contra o mesmo oponente. Os bônus terminam quando você acertar um ataque ou no fim da cena, o que acontecer primeiro

Aumento de Atributo: Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo

Braços Calejados: Se você não estiver usando armadura, soma sua Força na Defesa, limitado pelo seu nível

Cabeçada: Quando faz um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, o oponente fica desprevenido contra este ataque. Você só pode usar este poder uma vez por cena contra um mesmo alvo

Chave: Se estiver agarrando uma criatura e fizer um teste de manobra contra ela para causar dano, o dano desarmado aumenta em um passo. Pré-requisitos: Int 1, Lutador de Chão, 4º nível de lutador. Confiança dos Ringues. Quando um inimigo erra um ataque corpo a corpo contra você, você recebe 2 PM temporários (cumulativos). Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível. Esses pontos temporários desaparecem no final da cena. Pré-requisito: 8º nível de lutador

Convencido: Acostumado a contar apenas com seus músculos, você adquiriu certo desdém por artes mais sofisticadas. Você recebe resistência a medo e mental +5

Golpe Baixo: Quando faz um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, o oponente deve fazer um teste de Fortitude (CD For). Se ele falhar, fica atordoado por uma rodada (apenas uma vez por cena)

Golpe Imprudente: Quando usa Golpe Relâmpago, você pode atacar de forma impulsiva. Se fizer isso, seus ataques desarmados recebem um dado de dano extra do mesmo tipo (por exemplo, se o seu dano é 2d6, você causa 3d6), mas você sofre –5 na Defesa até o início de seu próximo turno

Imobilização: Se estiver agarrando uma criatura, você pode gastar uma ação completa para imobilizá-la. Faça um teste de manobra contra ela. Se você passar, imobiliza a criatura — ela fica indefesa e não pode realizar nenhuma ação, exceto tentar se soltar (o que exige um teste de manobra). Se a criatura se soltar da imobilização, ainda fica agarrada. Enquanto estiver imobilizando uma criatura, você sofre as penalidades de agarrar. Pré-requisitos: Chave, 8º nível de lutador

Língua dos Becos: Você pode pagar 1 PM para usar sua Força no lugar de Carisma em um teste de perícia baseada em Carisma. Pré-requisitos: For 1, treinado em Intimidação

Lutador de Chão: Você recebe +2 em testes de ataque para agarrar e derrubar. Quando agarra uma criatura, pode gastar 1 PM para fazer uma manobra derrubar contra ela como uma ação livre

Nome na Arena: Você construiu uma reputação no circuito de lutas de Arton. Uma vez por cena, pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Luta (CD 10) e impressionar os presentes. Se passar, você recebe +2 em todos os seus testes de perícias originalmente baseadas em Carisma até o fim da cena e a atitude de qualquer pessoa que seja fã de lutas aumenta em uma categoria em relação a você. Esse bônus aumenta em +2 para cada 10 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD (+4 para um resultado 20, +6 para 30 e assim por diante). Pré-requisito: 11º nível de lutador

Punhos de Adamante: Seus ataques desarmados ignoram 10 pontos de redução de dano do alvo, se houver. Pré-requisito: 8º nível de lutador

Rasteira: Quando faz um ataque desarmado contra uma criatura até uma categoria de tamanho maior que a sua, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, a criatura fica caída

Sarado: Você soma sua Força no seu total de pontos de vida e em Fortitude. Você pode usar Força em vez de Carisma em testes de Diplomacia com pessoas que se atraiam por físicos bem definidos Pré-requisito: For 3

Sequência Destruidora: No início do seu turno, você pode gastar 2 PM para dizer um número (no mínimo 2). Se fizer e acertar uma quantidade de ataques igual ao número dito, o último recebe um bônus cumulativo de +4 na rolagem de dano por ataque feito. Por exemplo, se você falar "três" e fizer e acertar três ataques, o último ataque receberá +12 na rolagem de dano. Pré-requisitos: Trocação, 12º nível de lutador

Trincado: Esculpido à exaustão, seu corpo se tornou uma máquina. Você soma sua Constituição nas rolagens de dano desarmado. Pré-requisitos: Com 3, Sarado, 10º nível de lutador

Trocação: Quando você começa a bater, não para mais. Ao acertar um ataque desarmado, pode fazer outro ataque desarmado contra o mesmo alvo, pagando uma quantidade de PM igual à quantidade de ataques já realizados no turno. Ou seja, pode fazer o primeiro ataque extra gastando 1 PM, um segundo ataque extra gastando mais 2 PM e assim por diante, até errar um ataque ou não ter mais pontos de mana. Pré-requisito: 6º nível de lutador

Trocação Tumultuosa: Quando usa a ação agredir para fazer um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM para atingir todas as criaturas adjacentes — incluindo aliados! Você deve usar este poder antes de rolar o ataque e compara o resultado de seu teste contra a Defesa de cada criatura. Pré-requisitos: Trocação, 8º nível de lutador

Valentão: Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, flanqueados ou indefesos

Voadora: Quando faz uma investida desarmada, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, recebe +1d6 no dano para cada 3m que se deslocar até chegar ao oponente, limitado pelo seu nível

Poder de Nobre

Armadura Brilhante: Você pode usar seu Carisma na Defesa quando usa armadura pesada. Se fizer isso, não pode somar sua Destreza, mesmo que outras habilidades ou efeitos permitam isso Pré-requisito: 8º nível de nobre

Aumento de Atributo: Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo

Autoridade Feudal: Você pode gastar uma hora e 2 PM para conclamar o povo a ajudá-lo (qualquer pessoa sem um título de nobreza ou uma posição numa igreja reconhecida pelo seu reino). Em termos de jogo, essas pessoas contam como um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha (aprovado pelo mestre) que lhe acompanha até o fim da aventura. Esta habilidade só pode ser usada em locais onde sua posição carregue alguma influência (a critério do mestre). Pré-requisito: 6º nível de nobre

Educação Privilegiada: Você se torna treinado em duas perícias de nobre a sua escolha

Estrategista: Você pode direcionar aliados em alcance curto. Gaste uma ação padrão e 1 PM por aliado que quiser direcionar (limitado pelo seu Carisma). No próximo turno do aliado, ele ganha uma ação de movimento. Pré-requisitos: Int 1, treinado em Guerra, 6º nível de nobre

Favor: Você pode usar sua influência para pedir favores a pessoas poderosas. Isso gasta 5 PM e uma hora de conversa e bajulação, ou mais, de acordo com o mestre, e funciona como o uso persuasão de Diplomacia. Porém, você pode pedir favores ainda mais caros, difíceis ou perigosos — um convite para uma festa particular, uma carona de barco até Galrasia ou mesmo acesso aos planos militares do reino. Se você falhar, não pode pedir o mesmo favor por pelo menos uma semana

General: Quando você usa o poder Estrategista, aliados direcionados recebem 1d4 PM temporários. Esses PM duram até o fim do turno do aliado e não podem ser usados em efeitos que concedam PM. Pré-requisitos: Estrategista, 12º nível de nobre

Grito Tirânico: Você pode usar Palavras Afiadas como uma ação completa, em vez de padrão. Se fizer isso, seus dados de dano aumentam para d8 e você atinge todos os inimigos em alcance curto. Pré-requisito: 8º nível de nobre

Inspirar Confiança: Sua presença faz as pessoas darem o melhor de si. Quando um aliado em alcance curto faz um teste, você pode gastar 2 PM para fazer com que ele possa rolar esse teste novamente

Inspirar Glória: A presença de um nobre motiva as pessoas a realizarem grandes façanhas. Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para fazer um aliado em alcance curto ganhar uma ação padrão adicional no próximo turno dele. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena em cada aliado. Pré-requisitos: Inspirar Confiança, 8º nível de nobre

Jogo da Corte: Você pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de Diplomacia, Intuição ou Nobreza

Liderar pelo Exemplo: Você pode gastar 2 PM para servir de inspiração. Até o início de seu próximo turno, sempre que você passar em um teste de perícia, aliados em alcance curto que fizerem um teste da mesma perícia podem usar o resultado do seu teste em vez de fazer o seu próprio. Pré-requisito: 6º nível de nobre

Língua de Ouro: Você pode gastar uma ação padrão e 4 PM para gerar o efeito da magia *Enfeitiçar* com os aprimoramentos de sugerir ação e afetar todas as criaturas dentro do alcance (CD Car). Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua capacidade de influenciar outras pessoas. Pré-requisitos: Língua de Prata, 8º nível de nobre

Língua de Prata: Quando faz um teste de perícia baseada em Carisma, você pode gastar 2 PM para receber um bônus no teste igual a metade do seu nível

Língua Rápida: Quando faz um teste de Diplomacia para mudar atitude como uma ação completa, você sofre uma penalidade de –5, em vez de –10

Presença Majestosa: Sua Presença Aristocrática passa a funcionar contra qualquer criatura com valor de Inteligência (passa a afetar até mesmo animais, embora continue não funcionando contra criaturas sem Int). Além disso, você pode usá-la mais de uma vez contra uma mesma criatura na mesma cena. Pré-requisitos: 16º nível de nobre

Título: Você adquire um título de nobreza. Converse com o mestre para definir os benefícios exatos de seu título. Como regra geral, no início de cada aventura você recebe 20 TO por nível de nobre (rendimentos dos impostos) ou a ajuda de um parceiro veterano (um membro de sua corte). Pré-requisito: Autoridade Feudal, 10º nível de nobre, ter conquistado terras ou realizado um serviço para um nobre que possa se tornar seu suserano

Voz Poderosa: Você recebe +2 em Diplomacia e Intimidação. Suas habilidades de nobre com alcance curto passam para alcance médio

Poder de Paladino

Arma Sagrada: Quando usa Golpe Divino para atacar com a arma preferida de sua divindade, o dado de dano que você rola por Golpe Divino aumenta para d12. Pré-requisito: devoto de uma divindade (exceto Lena e Marah)

Aumento de Atributo: Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo

Aura Antimagia: Enquanto sua aura estiver ativa, você e os aliados dentro da aura podem rolar novamente qualquer teste de resistência contra magia recém realizado. Pré-requisito: 14° nível de paladino

Aura Ardente: Enquanto sua aura estiver ativa, no início de cada um de seus turnos, espíritos e mortos-vivos a sua escolha dentro dela sofrem dano de luz igual a 5 + seu Carisma. Pré-requisito: 10° nível de paladino

Aura de Cura: Enquanto sua aura estiver ativa, no início de seus turnos, você e os aliados a sua escolha dentro dela curam um número de PV igual a 5 + seu Carisma. Pré-requisito: 6° nível de paladino

Aura de Invencibilidade: Enquanto sua aura estiver ativa, você ignora o primeiro dano que sofrer na cena. O mesmo se aplica a seus aliados dentro da aura. Pré-requisito: 18° nível de paladino

Aura Poderosa: O raio da sua aura aumenta para 30m. Pré-requisito: 6° nível de paladino

Fulgor Divino: Quando usa Golpe Divino, todos os inimigos em alcance curto ficam ofuscados até o início do seu próximo turno

Julgamento Divino: Arrependimento: Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. Na próxima vez que esse inimigo acertar um ataque em você ou em um de seus aliados, deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, fica atordoado no próximo turno dele (apenas uma vez por cena)

Julgamento Divino: Autoridade: Você pode gastar 1 PM para comandar uma criatura em alcance curto. Faça um teste de Diplomacia oposto pelo teste de Vontade do alvo. Se você vencer, ele obedece a um comando simples, como “pare” ou “largue a arma” (apenas uma vez por cena). Mental.

Julgamento Divino: Coragem: Você pode gastar 2 PM para inspirar coragem em uma criatura em alcance curto, incluindo você mesmo. A criatura fica imune a efeitos de medo e recebe +2 em testes de ataque contra o inimigo com maior ND na cena

Julgamento Divino: Iluminação: Você pode marcar um inimigo em alcance curto. Quando acerta um ataque corpo a corpo nesse inimigo, você recebe 2 PM temporários. Você só pode proferir este julgamento uma vez por cena

Julgamento Divino: Justiça: Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. A próxima vez que esse inimigo causar dano em você ou em um de seus aliados, deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, sofre dano de luz igual à metade do dano que causou

Julgamento Divino: Libertação: Você pode gastar 5 PM para cancelar uma condição negativa que esteja afetando uma criatura em alcance curto

Julgamento Divino: Salvação: Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. Até o fim da cena, quando você acerta um ataque corpo a corpo nesse inimigo, recupera 5 pontos de vida

Julgamento Divino: Vindicação: Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo que tenha causado dano a você ou a seus aliados na cena. Você recebe +1 em testes de ataque e +1d8 em rolagens de dano contra o inimigo escolhido, mas sofre –5 em testes de ataque contra quaisquer outros alvos. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você pode pagar +1 PM para aumentar o bônus de ataque em +1 e o bônus de dano em +1d8. O efeito termina caso o alvo fique inconsciente

Julgamento Divino: Zelo: Você pode gastar 1 PM para marcar um alvo em alcance longo. Pelo restante da cena, sempre que se mover na direção desse alvo, você se move com o dobro de seu deslocamento

Orar: Você aprende e pode lançar uma magia divina de 1º círculo a sua escolha. Seu atributo-chave para esta magia é Sabedoria. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser

Virtude Paladinesca: Caridade: O custo de suas habilidades de paladino que tenham um aliado como alvo é reduzido em –1 PM

Virtude Paladinesca: Castidade: Você se torna imune a efeitos de encantamento e recebe +5 em testes de Intuição para perceber blefes

Virtude Paladinesca: Compaixão: Você pode usar Cura pelas Mãos em alcance curto e, para cada PM que gastar, cura 2d6+1 (em vez de 1d8+1)

Virtude Paladinesca: Humildade: Na primeira rodada de um combate, você pode gastar uma ação completa para rezar e pedir orientação. Você recebe uma quantidade de PM temporários igual ao seu Carisma (duram até o fim da cena)

Virtude Paladinesca: Temperança: Quando ingere um alimento, item alquímico ou poção, você consome apenas metade do item. Na prática, cada item desses rende duas "doses" para você

Poderes de Origem

Acolito: Você consegue hospedagem confortável e informação em qualquer templo de sua divindade, para você e seus aliados

Amigo dos Animais: Você recebe +5 em testes de Adestramento com animais. Além disso, possui um animal de estimação que o auxilia e o acompanha em suas aventuras. Em termos de jogo, é um parceiro que fornece +2 em uma perícia a sua escolha (exceto Luta ou Pontaria e aprovada pelo mestre) e não conta em seu limite de parceiros

Amnesico: Durante suas aventuras, em determinados momentos a critério do mestre, você pode fazer um teste de Sabedoria (CD 10) para reconhecer pessoas, criaturas ou lugares que tenha encontrado antes de perder a memória

Aristocrata: Você tem alguma influência política, suficiente para ser tratado com mais leniência pela guarda, conseguir uma audiência com o nobre local ou similar

Artesão: No início de cada aventura, você recebe até 5 itens gerais que possa fabricar num valor total de até T$ 50. Esse valor aumenta para T$ 100 no patamar aventureiro, T$ 300 no heroico e T$ 500 no lenda

Artista: Você recebe +2 em testes de Atuação, e recebe o dobro de tibares em apresentações

Assistente de Laboratório: Você recebe +2 em Fortitude e detecta automaticamente a presença (mas não a localização ou natureza) de itens alquímicos em alcance curto

Batedor: Você não sofre penalidade em deslocamento e Sobrevivência por clima ruim e por terreno difícil natural

Capanga: Você pode usar Intimidação para interrogar sem custo e em uma hora (veja Investigação)

Charlatao: Você pode substituir testes de Diplomacia por testes de Enganação

Circense: Você pode lançar *Explosão de Chamas*, *Hipnotismo* e *Queda Suave*, mas apenas com o aprimoramento Truque. Esta não é uma habilidade mágica — os efeitos provêm de prestidigitação

Criminoso: Você pode fazer testes de Ladinagem para sustento (como a perícia Ofício), mas em apenas um dia. Se passar, recebe o dobro do dinheiro, mas, se falhar, pode ter problemas com a lei (a critério do mestre)

Curandeiro: Você soma sua Sabedoria aos PV restaurados por suas habilidades e itens mundanos de cura

Eremita: Quando você e seus companheiros estão diante de um mistério, incapazes de prosseguir, você pode gastar 1 PM para meditar sozinho durante algum tempo e receber uma dica do mestre

Escravo: Você recebe +5 em testes contra a manobra agarrar e efeitos de movimento.

Estudioso: Você pode gastar 2 PM para substituir um teste de qualquer perícia originalmente baseada em Inteligência ou Sabedoria por um teste de Conhecimento

Fazendeiro: Você não sofre a penalidade de –5 e não gasta matéria prima adicional para fabricar pratos para cinco pessoas

Forasteiro: Por sua diferente visão de mundo, você encontra soluções inesperadas. Você pode gastar 1 PM para fazer um teste de perícia somente treinada, mesmo sem ser treinado na perícia

Gladiador: Por seu treino em combates de exibição, você sabe "bater sem machucar". Pode escolher causar dano não letal sem sofrer a penalidade de –5

Guarda: Você pode gastar 1 PM para substituir testes de Percepção e Intuição por testes de Investigação até o fim da cena

Herdeiro: Você herdou um item de preço de até T$ 1.000. Você pode escolher este poder duas vezes, para um item de até T$ 2.000

Herói Campones: Você recebe +3 pontos de mana. Quando atinge um novo patamar (no 5º, 11º e 17º níveis), recebe +3 PM

Marujo: Você consegue transporte marítimo para você e seus aliados, sem custos, desde que todos paguem com trabalho (passar em pelo menos um teste de perícia adequado durante a viagem)

Mateiro: Você pode extrair recursos de criaturas em um minuto, em vez de uma hora, e recebe +5 no teste

Membro de Guilda: Graças à influência de sua guilda, você pode usar Diplomacia para interrogar sem custo e em uma hora (veja Investigação)

Mercador: Você pode vender itens 10% mais caro (não cumulativo com barganha)

Minerador: Você se torna proficiente em picaretas, causa +1 de dano com elas e não é afetado por terreno difícil em masmorras e subterrâneos

Nômade: Seu limite de carga aumenta em 5 espaços

Pivete: Em cidades ou metrópoles, você pode comprar qualquer item mundano não superior por metade do preço normal. Esses itens não podem ser matérias-primas e não podem ser revendidos

Refugiado: Sua condição de descanso é uma categoria acima do padrão pela situação (normal em condições ruins, confortável em condições normais e luxuosa em condições confortáveis ou melhores)

Seguidor: Você ainda mantém contato com o herói que costumava servir. Uma vez por aventura, ele surge para ajudá-lo por uma cena. Ele é um parceiro mestre de um tipo a sua escolha (definido ao obter este poder) que não conta em seu limite de aliados

Selvagem: Você come coisas que fariam um avestruz vomitar (sendo imune a efeitos prejudiciais de itens ingeríveis) e também consegue descansar nos lugares mais desconfortáveis (mesmo dormindo ao relento, sua recuperação de PV e PM nunca é inferior a seu próprio nível)

Soldado: Você fez amigos nas forças armadas. Onde houver acampamentos ou bases militares, você pode conseguir hospedagem e informações para você e seus aliados

Taverneiro: Você não sofre a penalidade de –5 para fabricar um prato especial adicional

Trabalhador: Você não teme trabalho duro, nem prazos apertados. Você recebe um bônus de +2 em todos os testes de perícias estendidos (incluindo perigos complexos)

Poderes de Combate

Acuidade com Arma: Quando usa uma arma corpo a corpo leve ou uma arma de arremesso, você pode usar sua Destreza em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. Pré-requisito: Des 1.

Arma Secundária Grande: Você pode empunhar duas armas de uma mão com o poder Estilo de Duas Armas. Pré-requisito: Estilo de Duas Armas

Arremesso Potente: Quando usa uma arma de arremesso, você pode usar sua Força em vez de Destreza nos testes de ataque. Se você possuir o poder Ataque Poderoso, poderá usá-lo com armas de arremesso. Pré-requisitos: For 1, Estilo de Arremesso

Arremesso Múltiplo: Uma vez por rodada, quando faz um ataque com uma arma de arremesso, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra o mesmo alvo, arremessando outra arma de arremesso. Pré-requisitos: Des 1, Estilo de Arremesso

Ataque com Escudo: Uma vez por rodada, se estiver empunhando um escudo e fizer a ação agredir, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com o escudo. Este ataque não faz você perder o bônus do escudo na Defesa. Pré-requisito: Estilo de Arma e Escudo

Ataque Pesado: Quando faz um ataque corpo a corpo com uma arma de duas mãos, você pode pagar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, além do dano você faz uma manobra derrubar ou empurrar contra o alvo como uma ação livre (use o resultado do ataque como o teste de manobra). Pré-requisito: Estilo de Duas Mãos

Ataque Poderoso: Sempre que faz um ataque corpo a corpo, você pode sofrer –2 no teste de ataque para receber +5 na rolagem de dano. Pré-requisito: For 1

Ataque Preciso: Se estiver empunhando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 na margem de ameaça e +1 no multiplicador de crítico. Pré-requisito: Estilo de Uma Arma

Bloqueio com Escudo: Quando sofre dano, você pode gastar 1 PM para receber redução de dano igual ao bônus na Defesa que seu escudo fornece contra este dano. Você só pode usar este poder se estiver usando um escudo. Pré-requisito: Estilo de Arma e Escudo

Carga de Cavalaria: Quando faz uma investida montada, você causa +2d8 pontos de dano. Além disso, pode continuar se movendo depois do ataque. Você deve se mover em linha reta e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento. Pré-requisito: Ginete

Combate Defensivo: Quando usa a ação agredir, você pode usar este poder. Se fizer isso, até seu próximo turno, sofre –2 em todos os testes de ataque, mas recebe +5 na Defesa. Pré-requisito: Int 1

Derrubar Aprimorado: Você recebe +2 em testes de ataque para derrubar. Quando derruba uma criatura com essa manobra, pode gastar 1 PM para fazer um ataque extra contra ela. Pré-requisito: Combate Defensivo.

Desarmar Aprimorado: Você recebe +2 em testes de ataque para desarmar. Quando desarma uma criatura, pode gastar 1 PM para arremessar a arma dela para longe. Para definir onde a arma cai, role 1d8 para a direção (sendo "1" diretamente à sua frente, "2" à frente e à direita e assim por diante) e 1d6 para a distância (medida em quadrados de 1,5m a partir da criatura desarmada). Pré-requisito: Combate Defensivo

Disparo Preciso: Você pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade de –5 no teste de ataque. Pré-requisito: Estilo de Disparo ou Estilo de Arremesso

Disparo Rápido: Se estiver empunhando uma arma de disparo que possa recarregar como ação livre e gastar uma ação completa para agredir, pode fazer um ataque adicional com ela. Se fizer isso, sofre –2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. Pré-requisitos: Des 1, Estilo de Disparo

Empunhadura Poderosa: Ao usar uma arma feita para uma categoria de tamanho maior que a sua, a penalidade que você sofre nos testes de ataque diminui para –2 (normalmente, usar uma arma de uma categoria de tamanho maior impõe –5 nos testes de ataque). Pré-requisito: For 3

Encouraçado: Se estiver usando uma armadura pesada, você recebe +2 na Defesa. Esse bônus aumenta em +2 para cada outro poder que você possua que tenha Encouraçado como pré-requisito. Pré-requisito: proficiência com armaduras pesadas

Esquiva: Você recebe +2 na Defesa e Reflexos. Pré-requisito: Des 1

Estilo de Arma e Escudo: Se você estiver usando um escudo, o bônus na Defesa que ele fornece aumenta em +2. Pré-requisitos: treinado em Luta, proficiência com escudos

Estilo de Arma Longa: Você recebe +2 em testes de ataque com armas alongadas e pode atacar alvos adjacentes com essas armas. Pré-requisitos: For 1, treinado em Luta

Estilo de Arremesso: Você pode sacar armas de arremesso como uma ação livre e recebe +2 nas rolagens de dano com elas. Se também possuir o poder Saque Rápido, também recebe +2 nos testes de ataque com essas armas. Pré-requisito: treinado em Pontaria

Estilo de Disparo: Se estiver usando uma arma de disparo, você soma sua Destreza nas rolagens de dano. Pré-requisito: treinado em Pontaria.

Estilo de Duas Armas: Se estiver empunhando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre –2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. Se possuir Ambidestria, em vez disso não sofre penalidade para usá-lo. Pré-requisitos: Des 2, treinado em Luta

Estilo de Duas Mãos: Se estiver usando uma arma corpo a corpo com as duas mãos, você recebe +5 nas rolagens de dano. Este poder não pode ser usado com armas leves. Pré-requisitos: For 2, Treinado em Luta

Estilo de Uma Arma: Se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 na Defesa e nos testes de ataque com essa arma (exceto ataques desarmados). Pré-requisito: treinado em Luta

Estilo Desarmado: Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano e podem causar dano letal ou não letal (sem penalidades). Pré-requisito: treinado em Luta

Fanático: Seu deslocamento não é reduzido por usar armaduras pesadas. Pré-requisitos: 12º nível de personagem, Encouraçado

Finta Aprimorada: Você recebe +2 em testes de Enganação para fintar e pode fintar como uma ação de movimento. Pré-requisitos: treinado em Enganação

Foco em Arma: Escolha uma arma. Você recebe +2 em testes de ataque com essa arma. Você pode escolher este poder outras vezes para armas diferentes. Pré-requisito: proficiência com a arma

Ginete: Você passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano. Além disso, não sofre penalidades para atacar à distância ou lançar magias quando montado. Pré-requisito: treinado em Cavalgar

Inexpugnável: Se estiver usando uma armadura pesada, você recebe +2 em todos os testes de resistência. Pré-requisitos: Encouraçado, 6º nível de personagem

Mira Apurada: Quando usa a ação mirar, você recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça com ataques à distância até o fim do turno. Pré-requisitos: Sab 1, Disparo Preciso

Piqueiro: Uma vez por rodada, se estiver empunhando uma arma alongada e um inimigo entrar voluntariamente em seu alcance corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra este oponente com esta arma. Se o oponente tiver se aproximado fazendo uma investida, seu ataque causa dois dados de dano extra do mesmo tipo. Pré-requisito: Estilo de Arma Longa

Presença Aterradora: Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para assustar todas as criaturas a sua escolha em alcance curto. Veja a perícia Intimidação para as regras de assustar. Pré-requisito: treinado em Intimidação

Proficiência: Escolha uma proficiência: armas marciais, armas de fogo, armaduras pesadas ou escudos (se for proficiente em armas marciais, você também pode escolher armas exóticas). Você recebe essa proficiência. Você pode escolher este poder outras vezes para proficiências diferentes

Quebrar Aprimorado: Você recebe +2 em testes de ataque para quebrar. Quando reduz os PV de uma arma para 0 ou menos, você pode gastar 1 PM para realizar um ataque extra contra o usuário dela. O ataque adicional usa os mesmos valores de ataque e dano, mas os dados devem ser rolados novamente. Pré-requisito: Ataque Poderoso

Reflexos de Combate: Você ganha uma ação de movimento extra no seu primeiro turno de cada combate. Pré-requisito: Des 1

Saque Rápido: Você recebe +2 em Iniciativa e pode sacar ou guardar itens como uma ação livre (em vez de ação de movimento). Além disso, a ação que você gasta para recarregar armas de disparo diminui em uma categoria (ação completa para padrão, padrão para movimento, movimento para livre). Pré-requisito: treinado em Iniciativa

Trespassar: Quando você faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance. Pré-requisito: Ataque Poderoso

Vitalidade: Você recebe +1 PV por nível de personagem e +2 em Fortitude. Pré-requisito: Con 1

Poderes de Destino

Acrobático: Você pode usar sua Destreza em vez de Força em testes de Atletismo. Além disso, terreno difícil não reduz seu deslocamento nem o impede de realizar investidas. Pré-requisito: Des 2

Ao Sabor do Destino: Confiando em suas próprias habilidades (ou em sua própria sorte), você abre mão de usar itens mágicos. Sua autoconfiança fornece diversos benefícios, de acordo com seu nível de personagem e a tabela seguinte:

Nível	Beneficio
6º	+2 em uma pericia
7º	+1 na Defesa
8º	+1 nas rolagens de dano
9º	+1 em um atributo
11º	+2 em uma pericia
12º	+2 na Defesa
13º	+2 nas rolagens de dano
14º	+1 em um atributo
16º	+2 em uma pericia
17º	+3 na Defesa
18º	+3 nas rolagens de dano
19º	+1 em um atributo

Os bônus não são cumulativos (os bônus em atributos e perícias devem ser aplicados num atributo ou perícia diferente a cada vez). Se você utilizar voluntariamente qualquer item mágico (exceto poções), perde o benefício deste poder até o fim da aventura. Você ainda pode lançar magias, receber magias benéficas ou beneficiar-se de itens usados por outros — por exemplo, pode "ir de carona" em um tapete voador, mas não pode você mesmo conduzi-lo. Pré-requisito: 6º nível de personagem

Aparência Inofensiva: A primeira criatura inteligente (Int –3 ou maior) que atacar você em uma cena deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, perderá sua ação. Este poder só funciona uma vez por cena; independentemente de a criatura falhar ou não no teste, poderá atacá-lo nas rodadas seguintes. Pré-requisito: Car 1

Atlético: Você recebe +2 em Atletismo e +3m em seu deslocamento. Pré-requisito: For 2

Atraente: Você recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma contra criaturas que possam se sentir fisicamente atraídas por você. Pré-requisito: Car 1

Comandar: Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para gritar ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +1 em testes de perícia até o fim da cena. Pré-requisito: Car 1

Costas Largas: Seu limite de carga aumenta em 5 espaços e você pode se beneficiar de um item vestido adicional. Pré-requisito: Con 1, For 1

Foco em Perícia: Escolha uma perícia. Quando faz um teste dessa perícia, você pode gastar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes. Este poder não pode ser aplicado em Luta e Pontaria (mas veja Foco em Arma). Pré-requisito: treinado na perícia escolhida.

Inventário Organizado: Você soma sua Inteligência no limite de espaços que pode carregar. Para você, itens muito leves ou pequenos, que normalmente ocupam meio espaço, em vez disso ocupam 1/4 de espaço. Pré-requisito: Int 1

Investigador: Você recebe +2 em Investigação e soma sua Inteligência em Intuição. Pré-requisito: Int 1

Lobo Solitário: Você recebe +1 em testes de perícia e Defesa se estiver sem nenhum aliado em alcance curto. Você não sofre penalidade por usar Cura em si mesmo

Medicina: Você pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Cura (CD 15) em uma criatura. Se você passar, ela recupera 1d6 PV, mais 1d6 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD (2d6 com um resultado 20, 3d6 com um resultado 25 e assim por diante). Você só pode usar este poder uma vez por dia numa mesma criatura. Pré-requisitos: Sab 1, treinado em Cura

Parceiro: Você possui um parceiro animal ou humanoide que o acompanha em aventuras. Escolha os detalhes dele, como nome, aparência e personalidade. Em termos de jogo, é um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha. O parceiro obedece às suas ordens e se arrisca para ajudá-lo, mas, se for maltratado, pode parar de segui-lo (de acordo com o mestre). Se perder seu parceiro, você recebe outro no início da próxima aventura. Pré-requisitos: treinado em Adestramento (parceiro animal) ou Diplomacia (parceiro humanoide), 5º nível de personagem

Sentidos Aguçados: Você recebe +2 em Percepção, não fica desprevenido contra inimigos que não possa ver e, sempre que erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez o dado da chance de falha. Pré-requisitos: Sab 1, treinado em Percepção

Sortudo: Você pode gastar 3 PM para rolar novamente um teste recém realizado (apenas uma vez por teste)

Surto Heroico: Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional

Torcida: Você recebe +2 em testes de perícia e Defesa quando tem a torcida a seu favor. Entenda-se por "torcida" qualquer número de criaturas inteligentes em alcance médio que não esteja realizando nenhuma ação além de torcer por você. Pré-requisito: Car 1

Treinamento em Perícia: Você se torna treinado em uma perícia a sua escolha. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes

Venefício: Quando usa um veneno, você não corre risco de se envenenar acidentalmente. Além disso, a CD para resistir aos seus venenos aumenta em +2. Pré-requisito: treinado em Ofício (alquimista)

Vontade de Ferro: Você recebe +1 PM para cada dois níveis de personagem e +2 em Vontade. Pré-requisito: Sab 1

Poderes de Magia

Celebrar Ritual: Você pode lançar magias como rituais. Isso dobra seu limite de PM, mas muda a execução para 1 hora (ou o dobro, o que for maior) e exige um gasto de T$ 10 por PM gasto. Assim, um arcanista de 8º nível pode lançar uma magia de 16 PM gastando T$ 160. Pré-requisitos: treinado em Misticismo ou Religião, 8º nível de personagem. Magias lançadas como rituais não podem ser armazenadas em itens

Escrever Pergaminho: Você pode usar a perícia Ofício (escriba) para fabricar pergaminhos com magias que conheça. De acordo com o mestre, você pode usar objetos similares, como runas, tabuletas de argila etc. Pré-requisitos: habilidade de classe Magias, treinado em Ofício (escriba)

Foco em Magia: Escolha uma magia que possa lançar. Seu custo diminui em –1 PM (cumulativo com outras reduções de custo). Você pode escolher este poder outras vezes para magias diferentes

Magia Acelerada (Aprimoramento): Muda a execução da magia para ação livre. Você só pode aplicar este aprimoramento em magias com execução de movimento, padrão ou completa e só pode lançar uma magia como ação livre por rodada. Custo: +4 PM. Pré-requisito: lançar magias de 2º círculo

Magia Ampliada (Aprimoramento): Aumenta o alcance da magia em um passo (de curto para médio, de médio para longo) ou dobra a área de efeito da magia. Por exemplo, uma *Bola de Fogo* ampliada tem seu alcance aumentado para longo ou sua área aumentada para 12m de raio. Custo: +2 PM

Magia Discreta (Aprimoramento): Você lança a magia sem gesticular e falar, usando apenas concentração. Isso permite lançar magias com as mãos presas, amordaçado etc. Também permite lançar magias arcanas usando armadura sem teste de Misticismo. Outros personagens só percebem que você lançou uma magia se passarem em um teste de Misticismo (CD 20). Custo: +2 PM

Magia Ilimitada: Você soma seu atributo-chave no limite de PM que pode gastar numa magia. Por exemplo, um arcanista de 5º nível com Int 4 e este poder pode gastar até 9 PM em cada magia

Preparar Poção: Você pode usar a perícia Ofício (alquimista) para fabricar poções com magias que conheça de 1º e 2º círculos. Pré-requisitos: habilidade de classe Magias, treinado em Ofício (alquimista).

Poderes Concedidos

Afinidade com a Tormenta (Aharadak): Você recebe +10 em testes de resistência contra efeitos da Tormenta, de suas criaturas e de

devotos de Aharadak. Além disso, seu primeiro poder da Tormenta não conta para perda de Carisma

Almejar o Impossível (Thwor, Valkaria): Quando faz um teste de perícia, um resultado de 19 ou mais no dado sempre é um sucesso, não importando o valor a ser alcançado

Anfíbio (Oceano): Você pode respirar embaixo d'água e adquire deslocamento de natação igual a seu deslocamento terrestre

Apostar com o Trapaceiro (Hyninn): Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 1 PM para apostar com Hyninn. Você e o mestre rolam 1d20, mas o mestre mantém o resultado dele em segredo. Você então escolhe entre usar seu próprio resultado ou o resultado oculto do mestre (neste caso, ele revela o resultado)

Armas da ambição (Valkaria): Você recebe +1 em testes de ataque e na margem de ameaça com armas nas quais é proficiente

Arsenal das profundezas (Oceano): Você recebe +2 nas rolagens de dano com azagaias, lanças e tridentes e seu multiplicador de crítico com essas armas aumenta em +1

Astúcia da Serpente (Sszzaas): Você recebe +2 em Enganação, Furtividade e Intuição

Ataque Piedoso (Lena, Thyatis): Você pode usar armas corpo a corpo para causar dano não letal sem sofrer a penalidade de –5 no teste de ataque

Aura de Medo (Kallyadranoch): Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura de medo de 9m de raio e duração até o fim da cena. Todos os inimigos que entrem na aura devem fazer um teste de Vontade (CD Car) ou ficam abalados até o fim da cena. Uma criatura que passe no teste de Vontade fica imune a esta habilidade por um dia

Aura de Paz (Marah): Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura de paz com alcance curto e duração de uma cena. Qualquer inimigo dentro da aura que tente fazer uma ação hostil contra você deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, perderá sua ação. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia

Aura Restauradora (Lena): Efeitos de cura usados por você e seus aliados em alcance curto recuperam +1 PV por dado

Bênção do Mana (Wynna): Você recebe +1 PM a cada nível ímpar

Carícia Sombria (Tenebra): Você pode gastar 1 PM e uma ação padrão para cobrir sua mão com energia negativa e tocar uma criatura em alcance corpo a corpo. A criatura sofre 2d6 pontos de dano de trevas (Fortitude CD Sab reduz à metade) e você recupera PV iguais à metade do dano causado. Você pode aprender *Toque Vampírico* como uma magia divina. Se fizer isso, o custo dela diminui em –1 PM

Centelha Mágica (Wynna): Escolha uma magia arcana ou divina de 1º círculo. Você aprende e pode lançar essa magia

Compreender os Ermos (Allihanna): Você recebe +2 em Sobrevivência e pode usar Sabedoria para Adestramento (em vez de Carisma)

Conhecimento Enciclopédico (Tanna-Toh): Você se torna treinado em duas perícias baseadas em Inteligência a sua escolha

Conjurar Arma (Arsenal): Você pode gastar 1 PM para invocar uma arma corpo a corpo ou de arremesso com a qual seja proficiente. A arma surge em sua mão, fornece +1 em testes de ataque e rolagens de dano, é considerada mágica e dura pela cena. Você não pode criar armas de disparo, mas pode criar 20 munições

Coragem Total (Arsenal, Khalmyr, Lin-Wu, Valkaria):Você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não. Este poder não elimina fobias raciais

Cura Gentil (Lena): Você soma seu Carisma aos PV restaurados por seus efeitos mágicos de cura

Curandeira Perfeita (Lena): Você sempre pode escolher 10 em testes de Cura. Além disso, não sofre penalidade por usar essa perícia sem uma maleta de medicamentos. Se possuir o item, recebe +2 no teste de Cura (ou +5, se ele for aprimorado)

Dedo Verde (Allihanna): Você aprende e pode lançar *Controlar Plantas*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM

Descanso Natural (Allihanna): Para você, dormir ao relento conta como condição de descanso confortável

Dom da Esperança (Marah): Você soma sua Sabedoria em seus PV em vez de Constituição, e se torna imune às condições alquebrado, esmorecido e frustrado

Dom da Imortalidade (Thyatis): Você é imortal. Sempre que morre, não importando o motivo, volta à vida após 3d6 dias. Apenas paladinos podem escolher este poder. Um personagem pode ter Dom da Imortalidade ou Dom da Ressurreição, mas não ambos

Dom da Profecia (Thyatis): Você pode lançar Augúrio. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM. Você também pode gastar 2 PM para receber +2 em um teste

Dom da Ressurreição (Thyatis): Você pode gastar uma ação completa e todos os PM que possui (mínimo 1 PM) para tocar o corpo de uma criatura morta há menos de um ano e ressuscitá-la. A criatura volta à vida com 1 PV e 0 PM, e perde 1 ponto de Constituição permanentemente. Este poder só pode ser usado uma vez em cada criatura. Apenas clérigos podem escolher este poder. Um personagem pode ter Dom da Imortalidade ou Dom da Ressurreição, mas não ambos

Dom da Verdade (Khalmyr): Você pode pagar 2 PM para receber +5 em testes de Intuição, e em testes de Percepção contra Enganação e Furtividade, até o fim da cena

Escamas Dracônicas (Kallyadranoch): Você recebe +2 na Defesa e em Fortitude

Escudo Mágico (Wynna): Quando lança uma magia, você recebe um bônus na Defesa igual ao círculo da magia lançada até o início do seu próximo turno

Espada Justiceira (Khalmyr): Você pode gastar 1 PM para encantar sua espada (ou outra arma corpo a corpo de corte que esteja empunhando). Ela tem seu dano aumentado em um passo até o fim da cena

Espada Solar (Azgher): Você pode gastar 1 PM para fazer uma arma corpo a corpo de corte que esteja empunhando causar +1d6 de dano por fogo até o fim da cena.

Êxtase da Loucura (Aharadak, Nimb): Toda vez que uma ou mais criaturas falham em um teste de Vontade contra uma de suas habilidades mágicas, você recebe 1 PM temporário cumulativo. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena desta forma igual a sua Sabedoria

Familiar Ofídico (Sszzaas): Você recebe um familiar cobra que não conta em seu limite de parceiros

Farsa do Fingidor (Hyninn): Você aprende e pode lançar *Criar Ilusão*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Fé Guerreira (Arsenal): Você pode usar Sabedoria para Guerra (em vez de Inteligência). Além disso, em combate, pode gastar 2 PM para substituir um teste de perícia (exceto testes de ataque) por um teste de Guerra

Forma de Macaco (Hyninn): Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para se transformar em um macaco. Você adquire tamanho Minúsculo (o que fornece +5 em Furtividade e –5 em testes de manobra) e recebe deslocamento de escalar 9m. Seu equipamento desaparece (e você perde seus benefícios) até você voltar ao normal, mas suas outras estatísticas não são alteradas. A transformação dura indefinidamente, mas termina caso você faça um ataque, lance uma magia ou sofra dano

Fulgor Solar (Azgher): Você recebe redução de frio e trevas 5. Além disso, quando é alvo de um ataque você pode gastar 1 PM para emitir um clarão solar que deixa o atacante ofuscado por uma rodada

Fúria Divina (Thwor): Você pode gastar 2 PM para invocar uma fúria selvagem, tornando-se temível em combate. Até o fim da cena, você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode executar nenhuma ação que exija paciência ou concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias). Se usar este poder em conjunto com a habilidade Fúria, ela também dura uma cena (e não termina se você não atacar ou for alvo de uma ação hostil)

Golpista Divino (Hyninn): Você recebe +2 em Enganação, Jogatina e Ladinagem

Habitante do Deserto (Azgher): Você recebe redução de fogo 10 e pode pagar 1 PM para criar água pura e potável suficiente para um odre (ou outro recipiente pequeno)

Inimigo de Tenebra (Azgher): Seus ataques e habilidades causam +1d6 pontos de dano contra mortos-vivos. Quando você usa um efeito que gera luz, o alcance da iluminação dobra

Kiai Divino (Lin-wu): Uma vez por rodada, quando faz um ataque corpo a corpo, você pode pagar 3 PM. Se acertar o ataque, causa dano máximo, sem necessidade de rolar dados

Liberdade Divina (Valkaria): Você pode gastar 2 PM para receber imunidade a efeitos de movimento por uma rodada

Manto da Penumbra (Tenebra): Você aprende e pode lançar *Escuridão*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM

Mente Analítica (Tanna-Toh): Você recebe +2 em Intuição, Investigação eVontade

Mente Vazia (Lin-Wu): Você recebe +2 em Iniciativa, Percepção e Vontade

Mestre dos Mares (Oceano): Você pode falar com animais aquáticos (como o efeito da magia *Voz Divina*) e aprende e pode lançar Acalmar Animal, mas só contra criaturas aquáticas Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM

Olhar Amedrontador (Megalokk, Thwor): Você aprende e pode lançar Amedrontar. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM

Palavras de Bondade (Marah): Você aprende e pode lançar Enfeitiçar. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM

Percepção Temporal (Aharadak): Você pode gastar 3 PM para somar sua Sabedoria (limitado por seu nível e não cumulativo com efeitos que somam este atributo) a seus ataques, Defesa e testes de Reflexos até o fim da cena

Pesquisa Abençoada (Tanna-Toh): Se passar uma hora pesquisando seus livros e anotações, você pode rolar novamente um teste de perícia baseada em Inteligência ou Sabedoria que tenha feito desde a última cena. Se tiver acesso a mais livros, você recebe um bônus no teste: +2 para uma coleção particular ou biblioteca pequena e +5 para a biblioteca de um templo ou universidade

Poder Oculto (Nimb): Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para invocar a força, a rapidez ou o vigor dos loucos. Role 1d6 para receber +2 em Força (1 ou 2), Destreza (3 ou 4) ou Constituição (5 ou 6) até o fim da cena. Você pode usar este poder várias vezes, mas bônus no mesmo atributo não são cumulativos

Presas Primordiais (Kallyadranoch, Megalokk): Você pode gastar 1 PM para transformar seus dentes em presas afiadas até o fim da cena. Você recebe uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida. Se já possuir outro ataque natural de mordida, em vez disso, o dano desse ataque aumenta em dois passos

Presas venenosas (Sszzaas): Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para envenenar uma arma corpo a corpo que esteja empunhando. Em caso de acerto, a arma causa perda de 1d12 pontos de vida. A arma permanece envenenada até atingir uma criatura ou até o fim da cena, o que acontecer primeiro

Rejeição Divina (Aharadak): Você recebe resistência a magia divina +5

Reparar Injustiça (Khalmyr): Uma vez por rodada, quando um oponente em alcance curto acerta um ataque em você ou em um de seus aliados, você pode gastar 2 PM para fazer este oponente repetir o ataque, escolhendo o pior entre os dois resultados

Sangue de Ferro (Arsenal): Você pode pagar 3 PM para receber +2 em rolagens de dano e redução de dano 5 até o fim da cena

Sangue Ofídico (Sszzaas): Você recebe resistência a veneno +5 e a CD para resistir aos seus venenos aumenta em +2

Servos do Dragão (Kallyadranoch): Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para invocar 2d4+1 kobolds capangas em espaços desocupados em alcance curto. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer os kobolds andarem (eles têm deslocamento 9m) ou uma ação padrão para fazê-los causar dano a criaturas adjacentes (1d6–1 pontos de dano de perfuração cada). Os kobolds têm For –1, Des 1, Defesa 12, 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto. Eles desaparecem quando morrem ou no fim da cena. Os kobolds não agem sem receber uma ordem. Usos criativos para capangas fora de combate ficam a critério do mestre

Sopro do Mar (Oceano): Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para soprar vento marinho em um cone de 6m. Criaturas na área sofrem 2d6 pontos de dano de frio (Reflexos CD Sab reduz à metade). Você pode aprender Sopro das Uivantes como uma magia divina. Se fizer isso, o custo dela diminui em –1 PM

Sorte dos Loucos (Nimb): Você pode pagar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado. Se ainda assim falhar no teste, você perde 1d6 PM

Talento Artístico (Marah): Você recebe +2 em Acrobacia, Atuação e Diplomacia

Teurgista Místico (Wynna): Até uma magia de cada círculo que você aprender poderá ser escolhida entre magias divinas (se você for um conjurador arcano) ou entre magias arcanas (se for um conjurador divino). Pré-requisito: habilidade de classe Magias

Tradição de Lin-Wu (Lin-Wu): Você considera a katana uma arma simples e, se for proficiente em armas marciais, recebe +1 na margem de ameaça com ela

Transmissão da Loucura (Nimb): Você pode lançar Sussurros Insanos (CD Car). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM

Tropas Duyshidakk (Thwor): Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para invocar 1d4+1 goblinoides capangas em espaços desocupados em alcance curto. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer os goblinoides andarem (eles têm deslocamento 9m) ou uma ação padrão para fazê-los causar dano a criaturas adjacentes (1d6+1 pontos de dano de corte cada). Os goblinoides têm For 1, Des 1, Defesa 15, 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto. Eles desaparecem quando morrem ou no fim da cena. Os goblinoides não agem sem receber uma ordem. Usos criativos para capangas fora de combate ficam a critério do mestre

Urro Divino (Megalokk): Quando faz um ataque ou lança uma magia, você pode pagar 1 PM para somar sua Constituição (mínimo +1) à rolagem de dano desse ataque ou magia

Visão nas Trevas (Tenebra): Você enxerga perfeitamente no escuro, incluindo em magias de escuridão

Voz da Civilização (Tanna-Toh): Você está sempre sob efeito de Compreensão

Voz da Natureza (Allihanna): Você pode falar com animais (como o efeito da magia Voz Divina) e aprende e pode lançar Acalmar Animal, mas só contra animais. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM

Voz dos Monstros (Megalokk): Você conhece os idiomas de todos os monstros inteligentes e pode se comunicar livremente com monstros não inteligentes (Int –4 ou menor), como se estivesse sob efeito da magia Voz Divina

Zumbificar (Tenebra): Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para reanimar o cadáver de uma criatura Pequena ou Média adjacente por um dia. O cadáver funciona como um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha entre combatente, fortão ou guardião. Além disso, quando sofre dano, você pode sacrificar esse parceiro; se fizer isso, você sofre apenas metade do dano, mas o cadáver é destruído

Poderes de Tormenta

Anatomia Insana: Você tem 25% de chance (resultado "1" em 1d4) de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo. A chance aumenta em +25% para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui

Antenas: Você recebe +1 em Iniciativa, Percepção e Vontade. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui

Armamento Aberrante: Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para produzir uma versão orgânica de qualquer arma corpo a corpo ou de arremesso com a qual seja proficiente — ela brota do seu braço, ombro ou costas como uma planta grotesca e então se desprende. O dano da arma aumenta em um passo para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui. A arma dura pela cena, então se desfaz numa poça de gosma. Pré-requisito: outro poder da Tormenta

Articulações Flexíveis: Você recebe +1 em Acrobacia, Furtividade e Reflexos. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui

Asas Insetoides: Você pode gastar 1 PM para receber deslocamento de voo 9m até o fim do seu turno. O deslocamento aumenta em +1,5m para cada outro poder da Tormenta que você possui. Pré-requisitos: quatro outros poderes da Tormenta

Carapaça: Sua pele é recoberta por placas quitinosas. Você recebe +1 na Defesa. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui

Corpo Aberrante: Crostas vermelhas em várias partes de seu corpo tornam seus ataques mais perigosos. Seu dano desarmado aumenta em um passo, mais um passo para cada quatro outros poderes da Tormenta que você possui. Pré-requisito: outro poder da Tormenta

Cuspir Enxame: Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para criar um enxame de insetos rubros em um ponto a sua escolha em alcance curto e com duração sustentada. O enxame tem tamanho Médio e pode passar pelo espaço de outras criaturas. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame 9m. No final do seu turno, o enxame causa 2d6 pontos de dano de ácido a qualquer criatura no espaço que ele estiver ocupando. Para cada dois outros poderes da Tormenta que possui, você pode gastar +1 PM quando usa este poder para aumentar o dano do enxame em +1d6

Dentes Afiados: Você recebe uma arma natural de mordida (dano 1d4, crítico x2, corte). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida

Desprezar a Realidade: Você pode gastar 2 PM para ficar no limiar da realidade até o início de seu próximo turno. Nesse estado, você ignora terreno difícil e causa 20% de chance de falha em efeitos usados contra você (não apenas ataques). Para cada dois outros poderes de Tormenta que você possuir, essa chance aumenta em 5% (máximo de 50%). Pré-requisito: quatro outros poderes da Tormenta.

Empunhadura Rubra: Você pode gastar 1 PM para cobrir suas mãos com uma carapaça rubra. Até o final da cena, você recebe +1 em Luta. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui

Fome de Mana: Quando passa em um teste de resistência para resistir a uma habilidade mágica, você recebe 1 PM temporário cumulativo. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena desta forma igual ao número de poderes da Tormenta que possui

Larva Explosiva: Se uma criatura que tenha sofrido dano de sua mordida nesta cena for reduzida a 0 ou menos PV, ela explode em chuva cáustica, morrendo e causando 4d4 pontos de dano de ácido em criaturas adjacentes. Para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui, o dano aumenta em +2d4. Você é imune a esse dano. Pré-requisito: Dentes Afiados

Legião Aberrante: Seu corpo se transforma em uma massa de insetos rubros. Você pode atravessar qualquer espaço por onde seja possível passar uma moeda (mas considera esses espaços como terreno difícil) e recebe +1 em testes contra manobras de combate e de resistência contra efeitos que tenham você como alvo (mas não efeitos de área). Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui. Pré-requisito: Anatomia Insana, três outros poderes da Tormenta

Mãos Membranosas: Você recebe +1 em Atletismo, Fortitude e testes de agarrar. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui

Membros Estendidos: Seus braços e armas naturais são grotescamente mais longos que o normal, o que aumenta seu alcance natural para ataques corpo a corpo em +1,5m. Para cada quatro outros poderes da Tormenta que você possui, esse alcance aumenta em +1,5m

Membros Extras: Você possui duas armas naturais de patas insetoides que saem de suas costas, ombros ou flancos. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com cada uma (dano 1d4, crítico x2, corte). Se possuir Ambidestria ou Estilo de Duas Armas, pode empunhar armas leves em suas patas insetoides (mas ainda precisa pagar 2 PM para atacar com elas e sofre a penalidade de –2 em todos os ataques). Pré-requisitos: quatro outros poderes da Tormenta

Mente Aberrante: Você recebe resistência a efeitos mentais +1. Além disso, sempre que precisa fazer um teste de Vontade para resistir a uma habilidade, a criatura que usou essa habilidade sofre 1d6 pontos de dano psíquico. Para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui o bônus em testes de resistência aumenta em +1 e o dano aumenta em +1d6

Olhos Vermelhos: Você recebe visão no escuro e +1 em Intimidação. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui

Pele Corrompida: Sua carne foi mesclada à matéria vermelha. Você recebe redução de ácido, eletricidade, fogo, frio, luz e trevas 2. Esta RD aumenta em +2 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui

Sangue Ácido: Quando você sofre dano por um ataque corpo a corpo, o atacante sofre 1 ponto de dano de ácido por poder da Tormenta que você possui

Visco Rubro: Você pode gastar 1 PM para expelir um líquido grosso e corrosivo. Até o final da cena, você recebe +1 nas rolagens de dano corpo a corpo. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui

Poderes de Origem

Agricultor Sambur (Samburdia): Você é treinado em Adestramento e Sobrevivência e, uma vez por cena, pode gastar 1 PM para receber +1d6 em um teste de perícia

Amazona de Hippon (Deheon, Namalkah): Você é treinada em Cavalgar e, se não estiver usando armadura pesada, soma seu Carisma nos PM, limitado pelo seu nível (apenas após um dia)

Amoque Purpura (Ermos Purpuras): Você é treinado em Intimidação e, quando está sob efeito de Fúria, Fúria Divina ou Poder Oculto, recebe +2 em rolagens de dano

Anão de Armas (Doherimm): Você é treinado em Ofício (armeiro) e recebe +2 em rolagens de dano com armas tradicionais anãs (machados, martelos, marretas e picaretas)

Andarilho Ubaneri (Ubani): Você recebe um alikunhá, um parceiro iniciante que não conta em seu limite de parceiros, e proficiência com escudos. Caso já tenha essa proficiência, o bônus na Defesa que seu escudo fornece aumenta em +1

Aprendiz de Dragoeiro (Sckharshantallas): Você recebe +2 na Defesa contra criaturas maiores que você e +2 em Reflexos. Além disso, se passar em um teste de Reflexos, seus ataques contra a fonte do efeito causam +1d8 pontos de dano até o final da cena

Aprendiz de Drogadora (Galrasia): Você é treinada em Cura e Ofício (alquimista). Como usa partes de seu corpo para fabricar preparados alquímicos e poções, você gasta apenas 1/4 do preço dos itens em matérias-primas

Aristocrata Dai'zeenshi (Tamu-ra): Você é treinado em Nobreza. Além disso, ao completar um descanso, caso não tenha feito nenhum teste de Enganação, Furtividade ou Ladinagem desde seu último descanso, você recebe +1 PM temporário para cada dois níveis

Armeiro Armado (Zakharov): Você é treinado em Ofício (armeiro) e pode fabricar armas com uma melhoria. Se aprender a fabricar armas superiores por outra habilidade, gasta apenas 1/4 do preço das melhorias que aplica em armas

Aspirante a Herói (Deheon): Você recebe +1 em um atributo à sua escolha

Assistente Forense (Salistick): Você é treinado em Investigação e pode usar esta perícia para necropsia, identificar itens alquímicos e rastrear. Além disso, pode identificar criaturas em uma cena de crime ou equivalente mesmo que elas não estejam mais presentes. Isso funciona como um teste de identificar criatura, com uma penalidade de –1 para cada dia decorrido. Se passar, além do normal, você identifica a raça da criatura

Bandoleiro da Fortaleza (Khalifor): Você é treinado em Furtividade e Intimidação, e recebe resistência a medo +5

Barão Arruinado (Trebuck): Você é treinado em Nobreza. Sempre que falha em um teste de perícia e a falha acarreta uma consequência negativa (gastar uma ação, perder PV, sofrer um efeito etc.), você recebe +2 em testes da mesma perícia até o final da cena

Catador da Cidade Velha (Nova Malpetrim): Você é treinado em Fortitude e Percepção e pode gastar 1 PM para receber deslocamento de natação igual ao seu deslocamento básico (se já tiver deslocamento de natação, em vez disso ele aumenta em +3m) por uma cena. Esse deslocamento não permite respirar debaixo d'água automaticamente, mas dobra o limite de tempo em que você pode segurar sua respiração

Cativo das Fadas (Pondsmânia): Você recebe resistência a espíritos e magia +2 e +1 PV por nível de personagem

Competidor de Circuito (Trebuck): Você recebe o poder Torcida. Enquanto está sob efeito desse poder, sempre que reduz um inimigo a 0 PV com um ataque corpo a corpo, você recupera 1 PM

Cosmopolita (Valkaria): Escolha um poder geral ou de uma classe na qual você tenha pelo menos dois níveis, e cujos requisitos você cumpra (exceto poderes concedidos ou da Tormenta). Você recebe esse poder. Uma vez por aventura, após concluir um descanso (oito horas de sono), pode trocar esse poder por outro

Cria da Favela (Valkaria): Você recebe +1 em Constituição e, por piores que sejam as condições de descanso, sua recuperação é sempre pelo menos normal

Criado pelas Voracis (Galrasia): Você recebe +2 na Defesa e Sobrevivência e +3m em seu deslocamento

De outro Mundo (Eter Divino): Você possui uma habilidade ou tecnologia especial de seu mundo de origem. Para representar esse efeito, escolha uma magia de 1º círculo e um atributo-chave para ela. Se for uma habilidade, você pode lançar essa magia. Se for uma tecnologia, você recebe um item Minúsculo (RD 10, PV iguais à metade dos seus) que ocupa 1 espaço e deve ser empunhado para lançar a magia, mas seu limite de PM para ela aumenta em +2. Por fim, escolha se o efeito será mágico ou mundano (nesse caso, não contará como uma magia, exceto para fins de acúmulo). O mestre tem a palavra final sobre qualquer efeito e combinação

Descendente Colleniano (Ahlen): Você recebe +2 em Percepção e pode lançar a magia *Visão Mística*. Caso aprenda essa magia novamente, seu custo diminui em –1 PM

Desertor da Supremacia (Supremacia): Você é treinado em Guerra e recebe proficiência com espadas bastardas e escudos. Se estiver empunhando uma espada bastarda e um escudo pesado, recebe +2 em testes de ataque

Duplo Feerico (Pondsmania): Escolha uma habilidade de classe de 1º nível de uma classe que não seja a sua. Você recebe essa habilidade e pode usá-la como se tivesse 1 nível naquela classe (se escolher a habilidade Magias, você aprende uma única magia e recebe +1 ponto de mana, mas não soma o atributo-chave da habilidade em seu total de PM)

Duyshidakk Infiltrado (Tyrondir): Você recebe +2 em Furtividade e Vontade e pode usar Sabedoria como atributo-chave de Enganação (em vez de Carisma)

Emissario Ubaneri (Ubani): Você recebe um alikunhá, um parceiro iniciante que não conta em seu limite de parceiros (veja o quadro na página 471) e pode usar Sabedoria como atributo-chave de Misticismo (em vez de Inteligência)

Escudeiro da Luz (Bielfeld): Você é treinado em Nobreza. Além disso, recebe +2 na Defesa e +3 PM

Escudeiro Solitario (Bielfeld): Você é treinado em Enganação e Ladinagem e recebe +10 em testes de Enganação para se disfarçar como cavaleiro da Luz. Além disso, se tiver Código de Honra (ou outro semelhante), atacar pelas costas não faz com que você o viole

Estandarte Vivo (Ermos Purpuras): Você recebe +2 em Sobrevivência e um poder de combate ou da Tormenta à sua escolha

Estudante da Academia (Academia Arcana): Você aprende e pode lançar uma magia arcana de 1o círculo a sua escolha (atributo-chave Inteligência). Além disso, pode fazer testes de Misticismo mesmo sem ser treinado nessa perícia. Se for treinado, recebe +2 em testes dela

Estudante do Colegio Real (Salistick): Você é treinado em Cura. Além disso, seus efeitos de cura recuperam +2 PV por dado. Você perde esse benefício caso se torne um devoto de qualquer tipo

Explorador de Ruinas (Tyrondir): Você recebe +2 em Ladinagem, Percepção e Reflexos e +3m em seu deslocamento

Filhote da Revolta (Lamnor): Você é treinado em Acrobacia e Pilotagem. Quando faz um teste de uma dessas perícias, pode gastar 1 PM para rolar um dado adicional e usar o melhor resultado

Futura Lenda (Nova Malpetrim): Escolha um dos poderes de sua classe, normalmente disponíveis a partir do 2º nível. Você recebe esse poder

Ginete de Tumarkhan (Khubar): Você é treinado em Cavalgar e possui um parceiro tumarkhân iniciante, com quem recebe +2 em testes de Adestramento e Cavalgar. Se receber outra montaria especial (como pelos poderes Montaria ou Montaria Sagrada), você pode usar seu tumarkhân como essa montaria, acumulando o bônus em perícias com os benefícios da montaria especial

Grumete Pirata (Três Mares): Você é treinado em Acrobacia, Atletismo e Reflexos e, se estiver se equilibrando, escalando ou nadando, só cai ou afunda se falhar no teste de perícia por 10 ou mais (em vez de 5 ou mais)

Guardiao Glacial (Uivantes): Você recebe redução de frio 5 e proficiência em arco longo e machado de batalha. Caso já possua proficiência com essas armas, você recebe +2 em rolagens de dano com elas

Iniciado dos Caça-Monstros (Sanguinarias): Você pode fazer testes para identificar criaturas com uma ação de movimento e, quando acerta um ataque em uma criatura não humanoide, pode gastar 1 PM para causar +1d8 pontos de dano

Insurgente Tapistano (Império de Tauron): Você recebe +1 em Fortitude, Reflexos e Vontade. Além disso, recebe +3 pontos de vida no 1º nível e +1 PV por nível seguinte

Irmao Sem Esporas (Namalkah): Você possui um irmão cavalo, um cavalo de guerra parceiro iniciante que fornece +1 em testes de ataque e Reflexos. Se receber outra montaria especial (como aquela

concedida pelos poderes Montaria ou Montaria Sagrada), você pode usar seu irmão cavalo como essa montaria, acumulando o bônus em perícias com os benefícios da montaria especial

Legionario (Império de Tauron): Você é treinado em Guerra e recebe proficiência com gládios (veja Ameaças de Arton) e escudos. Se estiver empunhando um gládio e um escudo pesado, recebe +1 na margem de ameaça e +1 na Defesa

Lenhador de Tollon (Tollon): Você é treinado em Ofício (artesão) e recebe +5 em testes de perícias (exceto testes de ataque) relacionados a madeira. Além disso, você recebe proficiência com machadinhas e machados de batalha; caso já possua proficiência com essas armas, recebe +2 em rolagens de dano com elas

Liricista de Lenorienn (Lamnor): Você é treinado em Atuação e recebe +2 nessa perícia. Além disso, pode usar Carisma como atributo-chave de Misticismo (no lugar de Inteligência)

Membro do Principado (Samburdia): Você é treinado em Diplomacia e Intuição. Quando chega em uma cidade pela primeira vez em cada aventura, pode fazer um teste de Diplomacia (CD 20). Se passar, recebe 10% de desconto em todos os itens que comprar neste lugar (cumulativo com barganha)

Nitamuraniano (Valkaria): Você recebe proficiência em katana e arco longo. Caso receba proficiência nessas armas novamente, recebe +2 em rolagens de dano com elas. Além disso, quando falha em um teste de perícia originalmente baseada em Sabedoria, você pode gastar 2 PM para refazer esse teste (apenas uma vez por teste)

Nobre Zakharoviano (Zakharov): Você é treinado em Ofício (armeiro) e recebe uma arma superior com uma melhoria (exceto material especial). Se estiver de posse dessa arma, recebe +2 PM por patamar (apenas após um dia)

Nômade Sar-Allen (Halak-Tûr): Você recebe +2 em Fortitude e Sobrevivência e nas rolagens de dano com alfanges, arcos curtos e cimitarras

Pescador Parrudo (Khubar): Você recebe +2 em Atletismo, Fortitude e Sobrevivência e +3 PV. Além disso, quando faz um teste de Atletismo para nadar você avança seu deslocamento (em vez de apenas a metade)

Plebeu Arcano (Wynlla): Você recebe +2 PM. Além disso, uma vez por rodada, quando falha em um teste de resistência contra um efeito mágico, você pode gastar 1 PM para rolar novamente esse teste

Prisioneiro das Catacumbas (Leverick): Você é treinado em Percepção e Reflexos e recebe resistência a armadilhas e efeitos de movimento +5

Procurado Vivo ou Morto (Smokestone): Você recebe proficiência com armas de fogo. Além disso, recebe +5 em testes de Intimidação e –5 em testes de Diplomacia contra qualquer um que, a critério do mestre, o reconheça e saiba de sua fama

Profeta de Akzath (Lamnor): Você é treinado em Religião e pode lançar magias mesmo sob o efeito de Fúria Divina

Querido Filho (Aslothia): Você redução de frio e trevas 5 e visão no escuro. Se já possuir visão no escuro, em vez disso recebe +2 em Percepção

Rebelde Agitador (Sckharshantallas): Você é treinado em Iniciativa e, uma vez por aventura, pode gastar um dia para convencer pessoas comuns a ajudá-lo. Faça um teste de Diplomacia (CD 10). Se passar, você convence uma pessoa, mais uma para cada 10 pontos acima da CD (duas pessoas com resultado 20, três com resultado 30 e assim por diante). Cada pessoa pode ser usada como um parceiro iniciante de um tipo à sua escolha por uma cena. As pessoas não contam em seu limite de parceiros e ficam com você até serem usadas ou até o fim da aventura

Receptor das Nuvens (Vectora): Você possui contatos em Vectora que lhe dão acesso a mercadorias. Se estiver em uma cidade ou outro lugar em que, a critério do mestre, possa acessar seus contatos, você pode gastar 1 dia para obter um aparato mágico: um item de 1 espaço que você (e apenas você) pode empunhar para lançar uma magia de 1º círculo (atributo-chave Inteligência), escolhida ao obter o aparato. Você pode ter até 2 aparatos ao mesmo tempo. Os aparatos não têm valor comercial

Recruta Arcano (Wynlla): A CD para resistir a suas magias arcanas aumenta em +1 e elas causam +1 ponto de dano

Recruta da Fênix (Triunphus): Você recebe +1 PV por nível e redução de fogo 5, e é treinado em Cavalgar

Sábio Matemático (Halak-Tûr): Você é treinado em Conhecimento. Além disso, aprende e pode lançar *Concentração de Combate* e Orientação. Estes efeitos não contam como magias (exceto para fins de acúmulo) e não são mágicos — eles provêm de sua habilidade de calcular resultados a partir de uma mistura de geometria, análise de probabilidades e outros campos da matemática

Selvagem Sanguinario (Sanguinárias): Você é treinado em Sobrevivência e, se não estiver usando armadura pesada, recebe +1 em rolagens de dano com armas e redução de dano 1

Sucateiro de Batalhas (Conflagração do Aço): Você é treinado em Guerra e Investigação. Além disso, quando rola na Tabela 8-1: Tesouro por Nível de Desafio, para cada tipo de tesouro (dinheiro ou item) você pode rolar novamente o resultado

Tamalu (Khubar): Você é treinado em Diplomacia e Nobreza e recebe uma tatuagem mística à sua escolha

Tomado pela Dama Altiva (Moreania): Você é treinado em Adestramento e pode gastar 1 minuto e 1 PM para convocar um animal Minúsculo a sua escolha, como um falcão ou gato, em seu auxílio. A criatura convocada fornece +2 nos seus testes de uma perícia específica, adequada às suas capacidades, e permanece auxiliando-o até o fim da cena, quando então retorna para os ermos. Você pode ter um número de criaturas convocadas simultâneas igual à sua Sabedoria (mínimo de 1). O mestre tem a palavra final sobre quais criaturas estão disponíveis e em quais perícias elas podem prestar auxílio

Tocado pelo Indomável (Moreania): Você é treinado em Atletismo e recebe +2 em rolagens de dano com armas naturais e ataques desarmados

Tradicionalista Svalano (Svalas): Você pode usar Sabedoria como atributo-chave de Conhecimento e Nobreza e pode fazer testes dessas perícias mesmo sem treinamento. Além disso, recebe +1 em Fortitude e Vontade

Trapaceiro Ahleniense (Ahlen): Você recebe +2 em Enganação e Furtividade e pode usar Carisma como atributo-chave de Ladinagem (em vez de Destreza)

Turista da Academia (Academia Arcana): Você recebe resistência a magia +2 e pode ativar pergaminhos de todas as magias arcanas de 1º círculo como se as conhecesse

Um com os Kami (Tamu-ra): Você pode usar Sabedoria como atributo-chave de Misticismo (em vez de Inteligência). Além disso, é acompanhado por um kami incorpóreo e invisível. Ele é um parceiro especial, que permite que você veja criaturas incorpóreas invisíveis e afete criaturas com seus ataques e habilidades como se fossem mágicos, e não conta em seu limite de parceiros. Além disso, uma vez por rodada você pode gastar 1 PM para executar o equivalente a uma ação de movimento que só pode ser usada para manipular um objeto solto em alcance curto. O kami não pode se afastar além de alcance curto de você. Se for destruído por qualquer efeito, o kami desaparece, retornando no início da próxima cena

Poder de Frade

Acelerar Sacrário: Quando cria um sacrário, você pode gastar +2 PM para criá-lo como uma ação de movimento (em vez de uma ação padrão). Pré-requisito: 5º nível de frade

Ampliar Sacrário: Você pode criar sacrários em alcance médio e eles passam a ocupar uma esfera de 6m de raio. Pré-requisito: 10º nível de frade

Aumento de Atributo: Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo

Autoridade Eclesiástica: Você possui uma posição formal em uma igreja reconhecida pelos outros membros de sua fé. Os efeitos deste poder variam de acordo com sua divindade. Pré-requisitos: 5º nível de frade, devoto de um deus maior

Bênção Fortalecedora: Quando você lança Bênção, os aliados abençoados recebem uma quantidade de PV temporários igual a 5 vezes o bônus em testes de ataque fornecido pela magia. Esses PV temporários duram enquanto a magia durar. Pré-requisito: Bênção

Canto Monástico: Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para entoar um cântico religioso. Faça um teste de Atuação para ajudar. Seus aliados em alcance curto recebem um bônus igual ao bônus de ajuda em um teste de perícia feito até o fim da cena ou na CD para resistir a uma de suas habilidades usada até o fim da cena. Pré-requisito: treinado em Atuação

Comunhão Vital: Quando lança uma magia que cure uma criatura, você pode pagar +2 PM para que outra criatura em alcance curto (incluindo você mesmo) recupere uma quantidade de pontos de vida igual à metade dos PV da cura original

Copista: Você pode criar pergaminhos, como se tivesse o poder Escrever Pergaminho. Se tiver ambos, pode fabricar o dobro de pergaminhos ao mesmo tempo (pagando o custo de matéria-prima de ambos). Pré-requisito: treinado em Ofício (escriba)

Conhecimento Mágico: Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser

Cozinheiro da Abadia: Quando prepara um prato especial, você pode combinar os efeitos de dois pratos. Você faz apenas um teste de Ofício, mas paga o custo de ambos. Pré-requisito: treinado em Ofício (cozinheiro)

Estudante Diligente: No começo do dia você pode escolher uma perícia em que não seja treinado. Se fizer isso, até o fim do dia você sofre uma penalidade de –2 PM, mas pode fazer testes da perícia escolhida como se fosse treinado nela

Fé e Razão: Quando usa uma habilidade de frade, você pode gastar uma quantidade de PM limitada por sua Inteligência. Se fizer isso, a CD dessa habilidade aumenta em +1 por PM gasto

Mago Branco: Suas magias de cura de luz custam –1 PM e curam +1 PV por dado de cura. Pré-requisito: 3º nível de frade

Memorizar Liturgia: Uma vez por dia, você pode gastar 1 hora de estudo e um número de pergaminhos que contenham magias divinas igual ou menor que sua Inteligência. Até o fim do dia, você pode lançar as magias contidas nesses pergaminhos como se as conhecesse ou, se já conhecia a magia, você somasua Inteligência no limite de PM para lançá-la. Pré-requisitos: Copista, 8º nível de frade

Ofício do Mosteiro: Você pode fabricar itens de vestuário com Ofício (artesão) e pode usar essa perícia para fabricar itens com uma melhoria. Pré-requisito: treinado em Ofício (artesão)

Psicografia: Seus textos recebem inspiração divina. Você pode fabricar pergaminhos de qualquer magia divina (mesmo uma que não conheça) de quaisquer círculos a que tenha acesso. A CD para fabricar um desses pergaminhos aumenta em +5. Pré-requisitos: Copista, 5º nível de frade

Sacrário da Erudição: Quando lançam magias a partir de pergaminhos, você e seus aliados dentro do sacrário recebem +1 PM para gastar em aprimoramentos (mesmo que não conheçam a magia)

Sacrário da Misericórdia: No início dos seus turnos, cada criatura a sua escolha dentro do sacrário recupera uma quantidade de PV igual a 5 + sua Sabedoria. Este sacrário tem duração sustentada. Pré-requisito: 5º nível de frade

Sacrário da Resiliência: Você e seus aliados dentro do sacrário recebem +2 em testes de resistência e na Defesa. Quando cria este sacrário, você pode gastar mais PM para fortalecer seu efeito; para cada 2 PM adicionais gastos, o bônus concedido pelo sacrário aumenta em +1 (bônus máximo limitado pelo círculo máximo de magias que você pode lançar). Pré-requisito: 5º nível de frade

Sacrário da Solenidade: Criaturas dentro da área ficam sob condição terrível para lançar magias e sofrem –2 na Defesa. Quando cria este sacrário você pode gastar mais PM para fortalecer seu efeito; para cada 2 PM adicionais gastos, a penalidade causada pelo sacrário aumenta em 1 (penalidade máxima limitada pelo círculo máximo de magias que você pode lançar)

Sacrário da Verdade: Sempre que uma criatura na área passa em um teste de Acrobacia, Enganação, Furtividade ou Ladinagem, ou acerta um ataque contra uma criatura sob efeito de uma ou mais condições, ela sofre 2d6 pontos de dano psíquico por círculo de magia a que você tem acesso

Sacrário das Sombras: A área do sacrário é coberta por sombras; criaturas dentro dela recebem camuflagem leve e, se forem mortos-vivos, também recebem +2 na Defesa e em testes de perícia

Sacrário do Compartilhamento: Este sacrário tem duração sustentada. Quando lança uma magia de 1º ou 2º círculo que tenha apenas você como alvo, se estiver em alcance curto deste sacrário você pode gastar 2 PM para que um aliado dentro dele receba o efeito básico dessa magia. Pré-requisito: 7º nível de frade

Sacrário do Ocaso: Este sacrário é criado com 60 pontos de ocaso. No início de seus turnos, o sacrário perde 1d10 pontos de ocaso, e cada criatura dentro dele perde esse valor em PV. A perda de PV aumenta em +1d10 para cada círculo de magia que você possa lançar além do 1º. Quando cria o sacrário, você pode gastar mais PM para fortalecer seu efeito; para cada PM adicional gasto, o sacrário é criado com +20 pontos de ocaso. O sacrário desaparece quando seus pontos de ocaso terminam

Sermão da Celeridade: Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para fazer um aliado em alcance curto ganhar uma ação padrão adicional no próximo turno dele. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena em cada aliado. Pré-requisito: 8º nível de frade

Sermão da Égide: Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para orar por proteção para uma criatura em alcance curto. Até o seu próximo turno, quando essa criatura sofrer dano, ela pode gastar essa proteção para reduzir esse dano à metade

Teologia Aplicada: Escolha duas perícias. Quando faz um teste de uma dessas perícias (exceto testes de ataque), você pode gastar 1 PM para rolar novamente esse teste, usando Religião. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes

Transferir Sacrário: Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para transferir um de seus sacrários no alcance em que você pode criá-lo para outro ponto no mesmo alcance

Zelador dos Vinhedos: Você pode usar Ofício (cozinheiro) para preparar poções de magias que você conheça e cujo alvo seja 1 criatura. As poções tomam a forma de bebidas e seguem as regras desses itens, exceto que ingeri-las é uma ação padrão. A bebida pode ser comum ou especial No segundo caso, a CD para fabricá-la aumenta em +5 e o custo aumenta conforme a bebida especial, mas consumi-la gera ambos os efeitos (da poção e da bebida especial). Pré-requisito: treinado em Ofício (cozinheiro)

Poderes Concedidos

Abraço da Fênix (Thyatis): Você se torna imune a fogo. Se fosse sofrer dano mágico de fogo, em vez disso cura PV em quantidade igual à metade desse dano (se já faz isso por outro efeito, cura a quantidade completa)

Adaga Noturna (Tenebra): Você pode gastar 1 PM para fazer uma arma de perfuração que esteja usando causar +1d6 pontos de dano de frio até o fim da cena

A Ferramenta Certa (Hyninn): Você pode gastar 1 PM para fazer uma ferramenta ou um equipamento de aventura de até T$ 400 aparecer na sua mão ou em um espaço adjacente. O item dura até o fim da cena, ou até deixar sua posse.

Alimentar-se do Pavor (Kallyadranoch, Megalokk): Quando uma criatura em alcance curto sob efeito de uma condição de medo morre, você recebe pontos de vida temporários iguais ao dobro do seu ND, que duram até o fim da cena

Alma de Mudança (Thwor, Valkaria): No início de cada aventura, você pode trocar uma quantidade de poderes (limitada por sua Sabedoria) por poderes diferentes cujos pré-requisitos cumpra. Você não pode trocar este poder

Andarilho Carregado (Valkaria): Sua mochila de aventureiro não conta no seu limite de itens vestidos e, se estiver vestindo uma dessas mochilas, você pode usar Sabedoria para estabelecer seu limite de carga (em vez de Força). A critério do mestre, este poder pode ser aplicado a outro item equivalente (como uma mochila de carga)

Armadilha Divina (Hyninn): Você recebe um poder de Armadilha do caçador a sua escolha. Por ser criada a partir de energia divina, essa armadilha pode ser preparada em locais sem os materiais propícios

Armadura de Ossos (Tenebra): Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para receber +2 na Defesa e em Intimidação, e redução de corte, frio e trevas 5 até o fim da cena

Armas da Destruição (Arsenal): Você recebe +1 nas rolagens de dano e no multiplicador de crítico com armas nas quais é proficiente

Armas da Selvageria (Megalokk): Para você, armas naturais são armas favoritas de Megalokk. Você recebe +2 em rolagens de dano com elas, pode usar Abençoar Arma nelas e, quando usa esse poder ou a magia Armamento da Natureza, pode aplicar seus benefícios a todas as suas armas naturais (sem custo adicional)

Aventureiro Inquieto (Valkaria): Uma vez por busca, você pode rolar novamente um teste recém-realizado (mas deve aceitar o novo resultado) e, quando recebe uma recompensa ou um castigo aleatório por uma busca, rola dois dados e escolhe entre os dois resultados

Baforada Dracônica (Kallyadranoch): Escolha um elemento entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz ou trevas (uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada). Uma vez por rodada, você pode gastar PM (limitados por sua Constituição) para desferir um sopro elemental em uma criatura em alcance curto. Para cada PM que você gastar, o alvo sofre 1d10 pontos de dano do tipo escolhido (Reflexos CD Con reduz à metade). Recarga (movimento)

Barreira de Coral (Oceano): Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para cobrir seu corpo de coral. Até o fim da cena, você recebe +5 na Defesa e, sempre que sofrer um ataque corpo a corpo, o atacante sofre dano de perfuração igual a 1d6 + sua Constituição. Para cada patamar acima de iniciante, esse dano aumenta em +1d6

Belo Presente (Wynna): Uma vez por cena, você pode pedir a Wynna o conhecimento de uma magia que tenha visto sendo lançada nessa aventura e que seja de um círculo a que você tenha acesso. Gaste uma ação padrão e faça um teste de Religião (CD 15 + custo em PM da magia). Se passar, você pode lançar essa magia até o fim do seu próximo turno (pagando seus custos normais)

Biblioteca Divina (Tanna-Toh): Você recebe uma perícia treinada. A cada patamar de jogo acima de iniciante, recebe mais uma perícia treinada

Cancioneiro da Esperança (Marah): Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para entoar uma canção de superação e paz. Criaturas escolhidas (limitadas por seu Carisma) em alcance curto recebem +2 em testes (exceto testes de ataque) e +3m de deslocamento até o fim da cena. Se uma criatura afetada for executar uma ação hostil, perde esses bônus

Cerimonialista Divino (Lin-Wu): Uma vez por dia, você pode gastar 1 hora para executar uma cerimônia tradicional que afeta até 1 + seu Carisma criaturas por 1 dia. Faça um teste de Religião com um bônus igual ao seu Carisma. Para cada 10 pontos do resultado, cada criatura afetada recebe um dado de auxílio. Quando faz um teste de atributo ou perícia (exceto Enganação, Furtividade e Ladinagem), a criatura pode gastar um deles para receber +1d6 de bônus no teste. Para criaturas que gastarem T$ 25 em oferendas no ritual, esse bônus muda para +1d8

Chamado Monstruoso (Megalokk): Você aprende e pode lançar Conjurar Monstro e pode lançar e sustentar essa magia sem violar suas Obrigações & Restrições. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM

Companheiro Celeste (Lena, Marah): Você possui um luminar que o acompanha como um parceiro iniciante. Se perder esse luminar, você pode receber outro com uma cerimônia que exige 1 dia e T$ 100 em oferendas

Companheiro Silvestre (Allihanna): Você possui um espírito da natureza que o acompanha como um parceiro perseguidor iniciante. Alternativamente, se você tiver o suplemento Ameaças de Arton, pode receber um bogum inciante. Se perder esse parceiro, você pode receber outro com uma cerimônia que exige 1 dia e T$ 100 em oferendas.

Convicção Ambiciosa (Valkaria): Quando luta em desvantagem (um encontro contra o dobro de inimigos que seu grupo, ou com ND maior que o do grupo), você recebe +2 em testes de perícia até o fim da cena. Além disso, se houver um ou mais inimigos de ND igual ou maior que seu nível, você recebe uma ação padrão extra em seu primeiro turno de combate

Corromper Equipamento (Aharadak): Você pode gastar 2 PM para cobrir uma arma, um escudo ou um esotérico que esteja empunhando com carapaça quitinosa. Até o fim da cena, o item recebe os benefícios de matéria vermelha, cumulativo com outros materiais especiais. Se usar este poder em uma arma produzida com Armamento Aberrante, seu custo é reduzido em –1 PM

Curar o Espírito (Lena): Você pode gastar uma ação completa para inspirar esperança em uma criatura que possa tocar. Faça um teste de Carisma (CD 10). Se você passar, a criatura recupera 1d4+1 PM. Você só pode usar este poder uma vez por dia numa mesma criatura

Discurso Conciliador (Marah): Quando faz um teste de Diplomacia para mudar atitude, você pode rolar dois dados e usar o melhor resultado ou ambos (como se tivesse usado mudar atitude duas vezes). Se passar em ambos, as mudanças de atitude são cumulativas

Dom da Furtividade (Hyninn): Você soma sua Sabedoria em Furtividade e, para você, lançar magias é um ato pouco chamativo, o que reduz a penalidade para se esconder após conjurar para –10 (mas você ainda precisa de gestos e palavras)

Dom da Vontade (Khalmyr): Você recebe +2 em Vontade e, uma vez por cena, quando passa em um teste de Vontade contra um efeito de um inimigo ou de um perigo apresentado pelo mestre, recebe 1d4 PM temporários

Dom dos Segredos (Sszzaas): Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para suplicar a Sszzaas por um segredo místico. Faça um teste de Carisma (CD 10, +2 para cada vez que usou este poder no mesmo dia). Se passar, você aprende e pode lançar uma magia de 1º círculo até o fim da cena (atributo-chave Car ou o seu atributo de conjuração, se houver)

Égide dos Mares (Oceano): Você possui um espírito das águas que o acompanha como um parceiro guardião iniciante. Alternativamente, se você tiver o suplemento Ameaças de Arton, pode receber um escudeiro inciante. Em ambos os casos, se perder esse parceiro, você pode receber outro com uma cerimônia que exige 1 dia e T$ 100 em oferendas

Espalhar a Corrupção (Aharadak): Quando chega em uma comunidade, você pode gastar um dia e fazer um teste de Religião (CD 20). Se passar, você planta a semente da corrupção no coração das pessoas em uma área equivalente a uma aldeia, um castelo ou um bairro de uma cidade grande. Por uma semana, ou até você partir do lugar, a categoria de atitude dessas pessoas em relação umas às outras piora em um passo, à medida que o senso moral delas se deteriora e seus piores desejos vêm à tona. Isso pode ser útil para gerar conflitos entre elas, embora caiba a você descobrir exatamente como se aproveitar deles

Espírito Animal (Allihanna): Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para conjurar um espírito animal que o envolve e luta com você. Até o fim da cena, você não pode ser flanqueado e recebe 10 PV temporários e uma arma natural (dano 1d6, crítico x2, tipo a sua escolha entre corte, impacto ou perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com essa arma. Quando usa este poder, você pode gastar PM adicionais (custo total limitado por sua Sabedoria). Para cada PM adicional, os PV temporários aumentam em +5

Espírito do Conhecimento (Tanna-Toh): Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para invocar uma manifestação do saber em um espaço desocupado em alcance curto. Ela é um espírito Minúsculo que tem deslocamento de voo 6m, Força nula, Defesa 15, 1 PV, visão no escuro e falha em qualquer teste oposto. No início de seus turnos, ela pode usar a ação movimentar-se uma vez. Você pode perceber tudo que a manifestação for capaz de perceber e pode lançar magias a partir dela (exceto magias de alcance pessoal com alvo você). A manifestação desaparece quando morre ou no fim da cena

Estouro da Trobada (Allihanna): Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para convocar uma manada de trobos (ou outro animal da região) em um ponto desocupado a sua escolha em alcance curto com duração sustentada. A manada é Enorme e pode passar pelo

espaço de outras criaturas. Você pode gastar uma ação de movimento para mover a manada 12m em linha reta. Criaturas pelas quais ela passar sofrem 3d6 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Fort CD Sab reduz à metade e evita a condição)

Exaltar Honra (Lin-Wu): Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura de honradez de 9m de raio que dura até o fim da cena. Dentro dessa área, devotos de Lin-Wu e personagens que sigam algum código de conduta recebem +5 em Diplomacia e Nobreza, e todas as criaturas na área sofrem –5 em perícias desonradas (Enganação, Furtividade e Ladinagem). Apenas personagens com a habilidade Abençoado ou Devoto Fiel podem escolher este poder

Expurgar a Derrota (Arsenal): Se estiver com 0 PM, você pode gastar seus pontos de vida (exceto PV temporários) no lugar de mana, à taxa de 3 PV por 1 PM. Você não pode reduzir seus PV a 0 ou menos dessa forma e não pode usar este poder se estiver sob efeito de ter descumprido suas Obrigações e Restrições. Pontos de vida gastos dessa forma só podem ser recuperados com descanso

Familiar Elemental (Wynna): Você possui um espírito arcano que o acompanha como um familiar com as habilidades de um adepto iniciante. Alternativamente, se você tiver o suplemento Ameaças de Arton, pode receber um familiar elemental inciante, escolhido entre aquin'ne, t'peel, pakk ou terrier. Em ambos os casos, se perder esse parceiro, você pode receber outro com uma cerimônia que exige 1 dia e T$ 100 em oferendas

Ferramentas da Guerra (Arsenal): Uma vez por dia, você pode gastar 1 hora e T$ 10 por item para abençoar uma quantidade de itens limitada por sua Sabedoria. Armas abençoadas dessa forma fornecem +2 em rolagens de dano, e armaduras e escudos fornecem RD 2. Se o usuário de um item abençoado for derrotado em combate, o item é destruído. Os efeitos da bênção duram 1 dia

Golpe Semântico (Tanna-Toh): Você pode substituir testes de Diplomacia e Intimidação por Conhecimento

Golpe Tempestuoso (Oceano): Quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, a criatura é empurrada 3m em uma direção a sua escolha e fica desprevenida por 1 rodada

Imolação Sagrada (Azgher, Thyatis): Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para cobrir seus braços com chamas com duração sustentada. Nesse estado, seus ataques corpo a corpo causam +1d6 pontos de dano de fogo

Júbilo na Dor (Aharadak): Quando causa ou sofre dano, você recebe redução de dano 1. Esse efeito é cumulativo e limitado por sua Sabedoria e termina se você passar 1 rodada sem causar ou sofrer dano

Jurista Divino (Lin-Wu, Khalmyr): Você pode usar Sabedoria para Nobreza (em vez de Inteligência) e pode usar essa perícia no lugar de Diplomacia e Intimidação

Magia Caótica (Nimb): Quando lança uma magia, você pode gastar +2 PM. Se fizer isso, a CD para resistir a essa magia é calculada com 1d20 + seus modificadores, em vez de 10 + seus modificadores

Magia Piedosa (Lena, Thyatis): Quando lança uma magia que causa dano, você pode fazer com que ela cause dano não letal

Magia Venenosa (Sszzaas): Suas magias com resistência Fortitude recebem o seguinte aprimoramento. +1 PM: além do normal, criaturas que falharem perdem 1d12 PV por veneno, ou 1d6 se passarem na resistência

Manto Ardiloso (Sszzaas): Você aprende a magia Disfarce Ilusório (CD Car). Na primeira vez que interage com alguém enquanto está sob efeito dessa magia, você recebe +10 no teste de Diplomacia para mudar a atitude dela. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM

Mar Revolto (Oceano): Você pode gastar 1 PM para gerar uma aura de 6m de raio com duração sustentada. No início de seus urnos, criaturas a sua escolha na área devem passar em um teste de Acrobacia (CD Sab, +5 se a criatura estiver dentro da água) para não cair

Mediador da Tempestade (Aharadak): Você pode se comunicar com lefeu inteligentes (Int –3 ou maior) livremente e recebe +5 em testes de Diplomacia e Intuição com criaturas da Tormenta e devotos de Aharadak

Mestre de Si (Lin-Wu): Você passa automaticamente no primeiro teste de Vontade contra um efeito de um inimigo que fizer a cada cena.

Mordida de Víbora (Sszzaas): Você recebe uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Suas presas são retráteis epodem armazenar até 2 doses de veneno de contato. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida. Se acertar, pode inocular uma das doses de veneno no alvo

Navegador Sagrado (Oceano): Você pode usar Sabedoria para Pilotagem (em vez de Destreza) e, enquanto estiver em uma embarcação aquática, suas magias divinas custam –2 PM

Nimb (Nimb): Você é Nimb. Ou um filho dele. Ou uma casca de banana na qual ele escorregou certa vez. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para gerar uma habilidade única. Para isso, role 1d6 em cada coluna abaixo

O dobro ou nada (Hyninn), (Nimb): Quando usa uma habilidade com custo em PM, você pode pagar o dobro desse custo (após aplicar efeitos que alterem o custo) para aumentar a CD da habilidade em +5. Se pelo menos um alvo passar no teste de resistência, você fica alquebrado. Este poder não pode ser usado em magias, incluindo simuladas. O Futuro que vier disso Thwor Quando faz um teste, você pode rolar um dado a sua escolha (d4 a d20) e somar o resultado a esse teste. Quando você faz isso, o mestre recebe um dado do mesmo tipo, que pode gastar para aplicar como penalidade em um de seus testes até o fim da próxima sessão. Você não pode usar este poder novamente na mesma sessão até que o mestre use o dado que recebeu.

O Sol que nos Aquece (Allihanna, Azgher) Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para projetar uma aura de luz solar em um raio de 6m. Nessa área, habilidades mágicas de fogo ou luz e relacionadas a plantas (como Controlar Plantas) custam –1 PM (cumulativo com outras reduções) e criaturas com sensibilidade a luz e mortos-vivos ficam vulneráveis

Palavra de Poder (Tanna-Toh): Você aprende e pode lançar Comando. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM

Passo Sombrio (Tenebra): Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para se teleportar para um espaço desocupado em alcance curto. Se tanto você quanto esse espaço estiverem sob escuridão, o custo deste poder diminui em –1 PM. Você não pode usar este poder se estiver imóvel

Perceber Farsas (Tanna-Toh): Você recebe +5 em Intuição e se torna imune a efeitos de ilusão

Pilar de Heredrimm (Khalmyr): Você pode gastar 2 PM para receber +2 na Defesa e redução de dano 5 até o fim da cena ou até encerrar este poder (uma ação livre). Enquanto esse efeito estiver ativo, seu deslocamento é reduzido à metade

Poder do Vínculo (Wynna): Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM (limitada ao círculo de magias a que tem acesso) para tocar em uma criatura capaz de lançar magias. O custo em PM da próxima magia que ela lançar diminui em um valor igual aos PM que você gastou

Poder Sem Limites (Kallyadranoch): A CD e os limites de PM de suas habilidades (exceto magias e habilidades que as simulem) aumentam em um valor igual ao seu patamar

Proeminência Solar (Azgher): Suas magias que causam dano de fogo e que têm um teste de resistência recebem o seguinte aprimoramento: +1 PM: criaturas que falhem na resistência ficam em chamas e lentas até apagarem as chamas

Quebrar Encanto (Khalmyr): Você recebe +2 em testes de ataque para quebrar. Quando usa essa manobra, você pode gastar 2 PM. Se você acertar o ataque, o item e seu portador sofrem o efeito de Dissipar Magia, usando o resultado do teste de quebrar como teste de Misticismo e CD para resistir

Redirecionar Destino (Thyatis): No início de cada dia, role um d20 e anote seu valor. Uma vez por rodada, quando uma criatura em alcance curto faz um teste, você pode gastar 3 PM para substituir o resultado do d20 desse teste pelo último valor anotado para este poder. O resultado do d20 substituído se torna seu novo valor anotado

Remorso do Belicista (Marah): Uma vez por rodada, quando sofre dano de uminimigo, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, ele sofre uma penalidade cumulativa de –2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena. Mental

Resplendor Divino (Azgher): Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura de luz solar com 9m de raio que dura até o fim da cena. Além de sofrer os efeitos de exposição à luz, criaturas dentro da aura perdem toda camuflagem por escuridão e efeitos semelhantes (como da cobertura de sombras do aprimoramento da magia Escuridão)

Saque Celestial (Lin-Wu): Você pode gastar 1 PM para sacar ou guardar uma arma como uma ação livre. Se sacar sua arma e fizer um ataque corpo a corpo no mesmo turno, você recebe +2 nesse teste de ataque e seu dano aumenta em dois passos (apenas uma vez contra cada criatura por cena)

Só os Loucos Sabem (Nimb): Role duas perícias na. Você se torna treinado nelas (se já for, recebe +3 nessa perícia). No começo de cada dia, você pode gastar 3 PM para rolar novas perícias

Sorvo de Mana (Wynna): Sempre que falhar no teste de resistência contra uma magia de um inimigo, você recupera uma quantidade de PM igual ao círculo dela

Temor Arcano (Kallyadranoch): Quando um inimigo em alcance médio sob efeito de uma condição de medo falha em um teste de resistência contra uma de suas magias, você recebe 1 PM temporário cumulativo. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível, e eles desaparecem no fim da cena

Terror Profundo (Kallyadranoch, Megalokk, Thwor): Você recebe +2 em Intimidação e na CD de seus efeitos de medo

Toque de Não Vida (Tenebra): Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para fornecer a si mesmo ou a uma criatura adjacente 2d12 PV temporários (que são sempre os primeiros a serem perdidos) e, enquanto os PV temporários durarem, camuflagem leve

Transbordar Cura (Lena): Quando você usa um efeito de cura, quaisquer pontos de vida excedentes desse efeito se tornam pontos de vida temporários, até um valor máximo igual ao dobro do nível do alvo

Trilha Desimpedida (Allihanna): Você aprende e pode lançar a magia Caminhos da Natureza. Se aprender essa magia, o custo dela diminui em –1 PM

Ushultt (Thwor): Escolha um de seus aliados como seu ushultt. Enquanto estiverem em alcance curto um do outro, vocês recebem +2 em testes de ataque e rolagens de dano (esse bônus aumenta para +3 se o ushultt também for duyshidakk). Você pode trocar seu ushultt uma vez por aventura

Vitória a qualquer custo (Arsenal): Quando faz um teste de ataque, de resistência ou de Guerra, você pode gastar 2 PM para rolar novamente esse teste. Você pode fazer isso várias vezes no mesmo teste, mas cada novo uso aumenta o custo em +1 PM

Poder de Treinador

Amigo Divino: Seu melhor amigo vive em um mundo divino, mas você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para invocá-lo a Arton. Ele surge em um espaço desocupado em alcance curto e permanece até o fim da cena ou até você enviá-lo de volta (uma ação livre). Enquanto estiver no mundo divino e com menos da metade de seus PV, o melhor amigo tem Cura Acelerada 10

Asas Aliadas: Uma vez por rodada, se você estiver em alcance curto de seu melhor amigo e ele usar deslocamento de voo, você pode pagar 1 PM para ser alçado aos céus. Se fizer isso, você se desloca para um quadrado desocupado no trajeto do amigo. Além disso, seu próximo ataque nesse turno conta como uma investida

Aumento de Atributo: Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo

Bom Garoto: Uma vez por rodada, quando seu melhor amigo faz um acerto crítico em combate ou reduz um inimigo a 0 PV em seu turno, você recebe uma ação padrão que só pode usar consigo mesmo. Pré-requisito: 11º nível de treinador

Comando Defensivo: Quando seu melhor amigo sofre dano, você pode gastar 2 PM para fazer um teste de Adestramento e reduzir o resultado do teste desse dano. Você pode usar esta habilidade uma vez por rodada para cada melhor amigo

Comandos Distantes: O alcance de suas habilidades de treinador aumenta em uma categoria (de curto para médio, de médio para longo)

Convocar Enxame: Você aprende e pode lançar *Enxame de Pestes* (atributo-chave Carisma) e pode usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um clérigo de seu nível. Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua capacidade de atrair criaturas. Pré-requisito: 5º nível de treinador

Coração Grande: Seu limite de parceiros aumenta em +1. No 11º nível, esse limite aumenta em +1

Direcionamento Marcial: Quando usa Direcionar em um teste de ataque, você também soma seu Carisma na rolagem de dano desse ataque

Domador Cativante: Você soma seu Carisma no dano de Domar Criatura, e os dados de dano dessa habilidade aumentam para d10

Domador Lendário: Quando usa Domar Criatura, você pode gastar +2 PM para mudar os dados de dano para d12 e atingir todos os alvos dentro do alcance. Prérequisitos: Domador Cativante, 17º nível de treinador

Ensinar Truque: Um de seus melhores amigos aprende um truque adicional. Você pode escolher este poder uma vez por patamar por amigo

Investida Conjunta: Uma vez por rodada, quando um melhor amigo no qual você está montado faz uma investida, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo (que também conta como uma investida). Pré-requisito: melhor amigo montaria

Líder da Matilha: Quando usa Direcionar, você pode aplicar o bônus ao próximo teste de perícia de outros melhores amigos com a mesma ação ao custo de +1 PM por amigo adicional. O bônus só afeta o teste se ele for feito até o fim do seu turno. Pré-requisito: Conquistar pelos Números

Língua das Criaturas: Você pode se comunicar com criaturas não inteligentes (Int –4 ou –5) por meio de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento com essas criaturas para mudar atitude e persuasão

Mascote: Você tem um mascote. Você pode escolher este poder várias vezes para mascotes diferentes

Petisco Merecido: Você pode gastar 2 PM para conceder +2 em Força e Destreza a um melhor amigo em alcance curto até o fim da cena

Proteção Fraterna: Quando você e/ou seu melhor amigo sofre um efeito que permite um teste de resistência, se ele estiver em alcance curto, você pode gastar 2 PM para coordenar seus esforços. Os dois fazem o teste de resistência, mas ambos usam o melhor resultado. Se um de vocês tiver uma habilidade que modifica o efeito por passar no teste de resistência (como Evasão), ambos são afetados por ela

Trabalho em Equipe: Uma vez por rodada, quando você faz uma ação de movimento, seus melhores amigos recebem uma ação de movimento. Pré-requisito: 5º nível de treinador

Treinador Eclético: Seus melhores amigos usam seu nível de personagem, em vez de seu nível de treinador, para calcular seus PV, modificadores de perícias e Defesa. Pré-requisito: 6º nível de treinador

Veterinário de Campo: Você pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Adestramento em um melhor amigo adjacente. Ele recupera uma quantidade de PV igual ao resultado do teste. Você só pode usar este poder uma vez por dia num mesmo alvo

Treino Especializado: No 5º nível, escolha entre Conquistar pelos Números e Treino Intensivo

Conquistar pelos Números: Você recebe um segundo melhor amigo. Uma vez por rodada, quando faz uma ação padrão com um de seus melhores amigos, você pode gastar 3 PM para fazer uma ação padrão com o outro

Treino Intensivo: Seu melhor amigo recebe +4 PV por nível, redução de dano 5 e um truque. No 11º nível, a RD aumenta para 10 e ele recebe outro truque. No 17º nível, a RD aumenta para 15

Poder de Arcanista

Agrilhoar os Caídos: Quando uma de suas magias de necromancia reduz os PV de um inimigo vivo a 0 ou menos, você pode aprisionar uma parte de seu espírito, que então fica flutuando ao seu redor. Para cada espírito, você recebe +2 na Defesa e em testes de resistência. Quando lança uma magia de dano, você pode libertar um espírito para causar +2d6 pontos de dano de trevas. Você pode acumular um máximo de espíritos simultâneos igual ao seu atributo-chave e eles permanecem ao seu redor até serem libertados ou até o fim do dia. Pré-requisito: 3º nível de arcanista

Alquimia Arcana: A CD para resistir aos preparados alquímicos e poções que você usa aumenta em +1 para cada círculo de magia a que você tiver acesso. Pré-requisito: treinado em Ofício (alquimista)

Apoteose Celestial: Sua conexão com o divino se torna ainda mais profunda, às custas de uma fração de sua mortalidade. Você recebe +1 em Sabedoria e aprende uma magia divina de cada círculo a que tenha acesso. Entretanto, sua Constituição diminui em –1. Pré-requisitos: Herança Superior (linhagem celestial), 17° nível de arcanista

Apoteose Dracônica: A influência de sua magia dracônica se torna cada vez mais evidente, tornando-o mais e mais próximo dos dragões. As magias do seu elemento escolhido causam +1 ponto de dano por dado e, contra criaturas imunes a esse elemento, ainda causam metade do dano. Contudo, você não pode mais lançar magias do tipo oposto ao seu elemento escolhido (fogo para frio e ácido para eletricidade). Pré-requisitos: Herança Superior (linhagem dracônica), 17° nível de arcanista

Apoteose Feérica: Sua natureza feérica se acentua, mas isso o afasta do mundo dos mortais. Sempre que um ou mais inimigos falharem em um teste de Vontade contra uma de suas magias, você recebe 1 PM temporário cumulativo que dura até o fim da cena. Se a magia é de encantamento ou ilusão, em vez disso você recebe 2 PM temporários. Em ambos os casos, o ganho é limitado pelo total de PM gasto na magia. Contudo, você não pode mais lançar magias de convocação e necromancia. Pré-requisitos: Herança Superior (linhagem feérica), 17° nível de arcanista

Apoteose Rubra: Você acolheu a corrupção rubra em seu ser — uma escolha que pode ser percebida por todos ao redor. Escolha uma magia que cause dano de cada círculo a que tem acesso. O tipo de dano dessas magias muda para psíquico. Além disso, quando lança uma magia de dano psíquico, você soma seu total de poderes da Tormenta na rolagem de dano. Este poder conta como um poder da Tormenta (exceto para perda de Carisma). Pré-requisitos: Herança Superior (linhagem rubra), 17° nível de arcanista

Arcanista de Linha de Frente: Quando você lança uma magia, criaturas adjacentes sofrem –2 em seus testes de resistência contra ela e, se ela causar dano, causa um dado extra do mesmo tipo

Asas de Sapo: Você pode empunhar dois catalisadores diferentes em uma mão ao mesmo tempo e, quando lança uma magia, pode gastar ambos para aplicar seus efeitos. Pré-requisito: treinado em Ofício (alquimista)

Contingência Arcana: Quando lança *Runa de Proteção* com o aprimoramento que muda o alvo para "você", você pode substituir o componente material da magia por uma penalidade em PM igual ao círculo da magia inscrita na runa. Pré-requisito: Runa de Proteção

Contramágica Superior: Quando anula uma magia com uma contramágica, você recebe uma quantidade de PM temporários igual ao círculo da magia anulada (limitada pelos PM que gastou para anular). Pré-requisitos: Contramágica Aprimorada, 9º nível de arcanista

Especialista em Invocações: Você soma seu atributo-chave na Defesa de suas criaturas conjuradas por habilidades mágicas (incluindo capangas) e a ação necessária para comandá-las diminui em um passo (de padrão para movimento e de movimento para livre). Contudo, cada comando só pode ser executado uma vez por rodada

Familiar Aprimorado: Seu familiar pode falar e passa a fornecer um segundo benefício, escolhido entre os tipos comuns de familiares. Pré-requisitos: Familiar, 5º nível de arcanista

Ingrediente Especial: Quando usa uma poção, você pode usar um catalisador e aplicar seus efeitos a ela. Pré-requisitos: Caldeirão do Bruxo, 5º nível de arcanista

Magia Performática: Quando lança uma magia diante de uma ou mais criaturas inteligentes (Int –3 ou mais), você pode fazer um teste de Atuação (CD 20 + custo em PM da magia) para lançá-la de forma impressionante. Se você passar, a CD da magia aumenta em +1. Esse bônus aumenta em +1 para cada 10 pontos pelos quais o teste passar da CD. Se falhar, a magia não funciona. Pré-requisitos: Car 1, treinado em Atuação

Memória Súbita: Escolha uma de suas magias que não esteja memorizada. Você pode gastar uma ação de movimento para memorizar essa magia até o fim da cena. Se fizer isso, uma de suas outras magias memorizadas, a sua escolha, deixa de estar memorizada. Pré-requisito: Mago

O Próprio Sangue: Se você aprender novamente como feiticeiro uma magia que já possa lançar por uma habilidade qualquer (como uma habilidade de raça ou um poder concedido), a CD para resistir a ela aumenta em +2. Pré-requisito: Feiticeiro

Raio Dividido: Você pode usar Raio Arcano como uma ação completa, em vez de padrão. Se fizer isso, ele afeta um número de alvos igual ao seu atributo-chave. Pré-requisitos: Raio Arcano, 5º nível de arcanista

Sifão de Mana: Quando você lança uma magia e pelo menos um inimigo falha no teste de resistência contra ela, você recupera uma quantidade de pontos de mana igual ao círculo da magia (limitada pelo total de PM gastos nela). Pré-requisito: 17° nível de arcanista

Trama Célere: Uma vez por rodada, quando usa uma ação padrão para lançar uma magia, você pode gastar 2 PM para fazer uma conjuração dupla. Isso permite que você lance uma segunda magia de 1º círculo como ação livre, pagando seu custo em PM como normal. Pré-requisito: 9º nível de arcanista

Transliteração Impossível: Quando usa um pergaminho de uma magia que conheça, você recebe +2 PM para gastar em aprimoramentos e a magia não pode ser anulada por contramágica. Pré-requisito: Escriba Arcano

Poder de Bárbaro

Alma Inabalável: Quando faz um teste de resistência, você pode gastar 1 PM para substituir a perícia normal por Intimidação. Se você passar no teste e a fonte do efeito for uma criatura, ela fica abalada por 1d4 rodadas (Vontade CD igual ao resultado do teste de Intimidação evita). Pré-requisito: treinado em Intimidação

Ampliar Brado: O alcance de seus brados aumenta para médio e a CD para resistir a eles aumenta em +2

Arremesso Violento: Enquanto você está em fúria, o dano e o alcance de suas armas de arremesso aumenta em um passo (de curto para médio e de médio para longo) e a penalidade em ataques que você sofre por arremessar armas sem alcance diminui para –2. Pré-requisito: Fúria da Savana

Beberrão Selvagem: Você pode gastar uma ação de movimento para ingerir um preparado alquímico que cause dano e tenha uma criatura como alvo. Se fizer isso, armazena o equivalente a 3 cargas do preparado em sua boca. Até o fim da cena, sempre que acerta um ataque corpo a corpo, você pode gastar uma carga para que o ataque cause dano adicional igual ao do preparado. Pré-requisito: Con 3

Brado: Assombroso: Você pode gastar uma quantidade de PM limitada pela sua Constituição. Para cada PM que gastar, você causa 1d6 pontos de dano psíquico em todos os inimigos no alcance do brado (Von CD Con reduz à metade). Medo. Pré-requisito: Brado Assustador

Brado: Retardante: Você dá um berro que faz seus inimigos hesitarem. Criaturas a sua escolha no alcance do brado ficam lentas por 1 rodada. Medo

Brado: Sísmico: Você emite um brado que faz o chão tremer. Criaturas no alcance do brado ficam vulneráveis por 1d4 rodadas e caídas (Fort CD For reduz para vulneráveis por 1 rodada). Criaturas que já estavam vulneráveis, inclusive por este efeito, ficam desprevenidas pelo mesmo tempo. Pré-requisito: outro poder de brado

Brado Vitorioso: Quando faz um acerto crítico ou reduz um inimigo a 0 ou menos PV enquanto está em fúria, você pode usar um dos seus poderes de brado como ação livre. Pré-requisitos: Brado Assustador, Sangue dos Inimigos

Enigma do Aço: Após tantas lutas e matanças, você descobriu que a verdadeira força não reside na arma, mas na mão de quem a empunha. Se estiver empunhando uma arma mundana, você recebe +5 em testes de ataque e causa dois dados extras de dano do mesmo tipo. Pré-requisito: 17º nível de bárbaro

Espiritualista: Você recebe +1 PM a cada nível ímpar. Além disso, aprende e pode lançar uma magia adicional definida pelo seu animal totêmico (atributo-chave Sabedoria) e pode lançá-la e sustentá-la mesmo em fúria. As magias são: Coruja (Augúrio), Corvo (Voz Divina), Falcão (Mapear), Grifo (Físico Divino), Lobo (Localização), Raposa (Camuflagem Ilusória), Tartaruga (Vestimenta da Fé), Urso (Soco de Arsenal). Pré-requisitos: Sab 2, Totem Espiritual, 6º nível de bárbaro

Fúria Bestial: Enquanto você está em fúria, o dano das suas armas naturais aumenta em dois passos e o multiplicador de crítico delas aumenta em +1

Fúria Elemental: Escolha um elemento entre ácido, eletricidade, fogo ou frio. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Enquanto está em fúria e faz um ataque em que aplique seus benefícios, você causa +1d12 pontos de dano do tipo escolhido. Pré-requisitos: Totem Espiritual, 11º nível de bárbaro

Impiedoso: Você recebe +2 em testes de ataque, rolagens de dano e na CD de suas habilidades contra criaturas vulneráveis

Invocar os Ancestrais: Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para invocar 1d4+1 ancestrais capangas em espaços desocupados em alcance curto. Eles têm Defesa igual à sua, 1 PV, são incorpóreos e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto. Você pode gastar uma ação de movimento para fazê-los se mover (deslocamento 9m). Cada ancestral fornece um bônus cumulativo de +2 em rolagens de dano a um personagem adjacente e, uma vez por rodada, quando faz a ação agredir, você pode gastar um ancestral pra fazer um ataque adicional. Pré-requisitos: Totem Espiritual, 11º nível de bárbaro

Manifestar Totem: Escolha um tipo de parceiro entre assassino, atirador, combatente, fortão, guardião, perseguidor ou montaria. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Você pode gastar 3 PM e uma ação de movimento para invocar uma manifestação espiritual de seu animal totêmico até o fim da cena. Ele é um parceiro veterano do tipo escolhido. Pré-requisitos: Totem Espiritual, 7º nível de bárbaro

Recuperação Gutural: Quando usa um brado enquanto está em fúria, você recebe uma quantidade de PV temporários igual à metade do seu nível + sua Força. Pré-requisitos: Alma de Bronze, um poder de brado

Regeneração Sobrenatural: Enquanto está em fúria e com menos da metade de seus PV máximos, você tem Cura Acelerada 5. Pré-requisitos: Con 5, Vigor Primal, 5º nível de bárbaro

Revide: Uma vez por rodada, quando sofre dano de um ataque corpo a corpo enquanto está em fúria, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra a criatura que o atacou, desde que ela esteja em seu alcance. Pré-requisitos: Frenesi, 11º nível de bárbaro

Rigidez Selvagem: Enquanto está em fúria, você soma o bônus da fúria na Defesa, em Fortitude e em RD

Sede Sanguinária: Enquanto está em fúria, quando faz um acerto crítico ou reduz um inimigo a 0 PV ou menos, você recupera 10 PV e 2 PM. Pré-requisitos: Sangue dos Inimigos, 5º nível de bárbaro

Poder de Bardo

Acorde Místico: Se estiver empunhando um instrumento musical, você pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Atuação oposto ao teste de Vontade de uma criatura em alcance curto. Se você

vencer, a criatura sofre 1d6 pontos de dano de essência e fica vulnerável por 1 rodada. Esse dano aumenta em +1d6 para cada círculo de magia acima do 1º que você puder lançar. Quando faz um ataque como parte da execução de uma magia (como pelo aprimoramento de Toque Chocante), você pode usar este poder no lugar do ataque

Acorde Poderoso: Os dados de dano do seu Acorde Místico aumentam para d10, o alcance dele aumenta para médio e, se você vencer o teste oposto, a vítima fica desprevenida, em vez de vulnerável. Pré-requisito: Acorde Místico

Adereço Musical: Você pode gastar 10 minutos para acoplar (ou desacoplar) um item esotérico a um instrumento musical. Isso permite empunhar o esotérico com a mesma mão que empunha o instrumento e usar seu efeito em Acorde Místico, como se esse poder fosse uma magia. Cada instrumento musical só pode ter um esotérico acoplado

Apresentação Impactante: Quando usa Inspiração, você impacta também os inimigos dentro do alcance. Na próxima vez que um inimigo fizer um teste de ataque ou de resistência nessa cena, ele rola dois dados e usa o pior resultado (apenas uma vez por cena)

Balada do Atirador: Você pode usar Esgrima Mágica, e qualquer poder de bardo que o tenha como pré-requisito, com armas de ataque à distância leves ou de uma mão. Quando faz isso, você pode substituir testes de Pontaria por Atuação. Pré-requisito: Esgrima Mágica

Celebridade Artoniana: No início de cada cena, você pode gastar 3 PM para fazer um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade de uma criatura inteligente (Int –3 ou maior) que possa ver. Se você vencer, a criatura se revela sua fã. Você recebe +5 em todos os testes de perícia contra ela e ela sofre –5 em todos os testes dela contra você até o fim da aventura. Pré-requisitos: Estrelato, 17º nível de bardo

Dança Acrobática: Você pode substituir testes de Acrobacia por Atuação. Quando você faz isso para passar por um inimigo, ele só pode usar Acrobacia ou Iniciativa no teste oposto

Espada Encantada: Quando você causa dano com seu Golpe Elemental, o alvo sofre uma condição conforme o tipo de dano escolhido. Ácido: vulnerável por 1 rodada. Eletricidade: ofuscado por 1 rodada. Fogo: em chamas. Frio: lento por 1 rodada. Pré-requisito: Golpe Elemental

História de Acampamento: Você pode gastar 1 hora para entreter um número de pessoas igual ao seu nível com histórias e canções. A recuperação de PM por descanso dessas pessoas aumenta em +1 por nível nesse dia

Inspiração Espirituosa: Na primeira vez que você usa Inspiração em cada combate, você e seus aliados recebem uma quantidade de PM temporários igual ao bônus fornecido por essa habilidade. Pré-requisito: 11º nível de bardo

Inspiração Resoluta: Quando você usa Inspiração, você e seus aliados aplicam o bônus recebido na Defesa (além de testes de perícia)

Inspiração Revigorante: Quando você usa Inspiração, você e seus aliados recebem uma quantidade de PV temporários igual a 5 vezes o bônus fornecido

Magia Performática: Quando lança uma magia diante de uma ou mais criaturas inteligentes (Int –3 ou mais), você pode fazer um teste de Atuação (CD 20 + custo em PM da magia) para lançá-la de forma impressionante. Se você passar, a CD da magia aumenta em +1. Esse bônus aumenta em +1 para cada 10 pontos pelos quais o teste passar da CD. Se falhar, a magia não funciona. Pré-requisitos: Car 1, treinado em Atuação

Mago Vermelho: Se estiver empunhando uma arma leve ou ágil, você soma o círculo máximo de magias que pode lançar nos testes de ataque e nas rolagens de dano com ela. Além disso, a mão da arma é considerada livre para lançar magias. Pré-requisito: treinado em Misticismo

Música: Marcha Vitoriosa: Faça um teste de Atuação. Para cada 10 pontos no resultado desse teste, seus aliados dentro do alcance recebem +1 em rolagens de dano por 1 rodada. Pré-requisitos: Inspiração Marcial, 5º nível de bardo

Música: Réquiem Sombrio: Um cadáver de uma criatura Média ou menor dentro do alcance se ergue como um morto-vivo sob seu comando. Ele é um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha aprovado pelo mestre que não conta em seu limite de parceiros. Você pode animar um máximo de cadáveres simultâneos igual ao seu Carisma. Os cadáveres se decompõem no fim da cena. Pré-requisito: necromancia como uma de suas escolas de magia

Música: Sonata da Distração: Faça um teste de Atuação oposto pela Vontade de cada criatura a sua escolha dentro do alcance (você faz um único teste). Alvos que falharem ficam desprevenidos por 1 rodada. Alvos que passarem ficam imunes a este efeito por 1 dia. Mental

Portas da Fama: Você recebe +10 em testes de Diplomacia, Enganação e Furtividade para entrar em lugares proibidos — as pessoas simplesmente presumem que você tem acesso a tudo! Pré-requisito: Estrelato

Ressoar: Quando lança uma magia que tenha apenas você como alvo, você pode gastar 2 PM e fazer um teste de Atuação (CD 15 + custo em PM da magia). Se você passar, um aliado em alcance curto que esteja sob efeito de sua Inspiração é afetado pelo efeito básico da magia como se você a tivesse lançado nele. Pré-requisito: 17º nível de bardo

Triunfo do Amor: Se você "conquistar" romanticamente um NPC, seus PM aumentam em +1 por nível até o fim da aventura. O mestre define exatamente o que você precisa fazer, de acordo com o NPC. Por padrão, isso envolve aumentar a atitude dele em relação a você para prestativo e então passar em um teste de Atuação, Diplomacia ou Enganação oposto pela Vontade do NPC +10. Você pode receber esse benefício até duas vezes por aventura (ou seja, pode conquistar até duas pessoas por aventura para ganhar +2 PM por nível)

Poder de Bucaneiro

Ardil Afiado: Você pode usar Audácia em testes de manobra. Se fizer isso contra um oponente desprevenido, soma o dobro do Carisma no teste. Pré-requisitos: Car 1, treinado em Enganação

Bloqueio Desconcertante: Quando uma criatura erra um ataque corpo a corpo contra você, ou quando você bloqueia um ataque com Aparar, você pode gastar 1 PM. Se você fizer isso, a criatura fica desprevenida contra seu próximo ataque feito até o fim do seu próximo turno. Pré-requisito: Esgrimista

Bom de Trago: Uma vez por rodada, você pode ingerir uma bebida, preparado ou poção que esteja empunhando como uma ação livre

Charme Cafajeste: Você aprende e pode lançar Enfeitiçar (atributo-chave Carisma). A CD para resistir a esta habilidade aumenta em +2 para criaturas inamistosas e em +5 para criaturas hostis. Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua habilidade de cativar seus adversários. Pré-requisitos: treinado em Enganação, 3º nível de bucaneiro

Cobrir de Pólvora: Você pode gastar uma ação de movimento, 1 PM e uma bala de arma de fogo para cobrir uma criatura em alcance curto com uma pequena quantidade de pólvora. O alvo fica cego por 1 rodada (Ref CD Car evita) e, até o fim da cena, o próximo ataque contra ele causa +1d6 pontos de dano de fogo e deixa-o em chamas

Cortejo de Espadas: Quando você faz um teste de Acrobacia para passar por um inimigo, o espaço ocupado por esse inimigo não conta como terreno difícil e ele só pode usar Iniciativa para o teste oposto. Se você vencer esse teste, recebe +2 na Defesa e em Reflexos contra esse inimigo por 1 rodada. Pré-requisito: treinado em Acrobacia

Dançar nas Cordas: Se você usar Ataque Acrobático tendo vencido um teste oposto para passar pelo espaço de um inimigo, os bônus fornecidos por esse poder aumentam para +5 e se aplicam a todos os seus ataques contra esse inimigo nessa rodada. Pré-requisito: Ataque Acrobático

Entrada Triunfal: Se um combate começar e você for o primeiro na iniciativa, recebe uma quantidade de PV temporários igual à metade de seus PV máximos

Esgrima Sambur: Se estiver empunhando duas armas corpo a corpo leves ou ágeis e fizer a ação agredir, você pode gastar 1 PM para fazer dois ataques, um com cada arma (se tiver Ambidestria ou Estilo de Duas Armas, em vez disso não sofre penalidade para usá-los). Além disso, se tiver o poder Aparar, pode usá-lo uma segunda vez na rodada. Pré-requisito: Esgrimista

Estampido Ensurdecedor: Quando faz um ataque à distância com uma arma de fogo, você pode pagar 1 PM para deixar todas as criaturas adjacentes a você abaladas e surdas (Fort CD Car reduz a duração das condições para 1 rodada). Pré-requisito: Grudar o Cano

Estocada no Flanco: Uma vez por rodada, quando vence um teste oposto para passar por um inimigo, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque contra ele. Se você acertar o ataque e causar dano de corte

ou perfuração, o inimigo fica sangrando. Pré-requisito: Cortejo de Espadas

Gole da Coragem: Uma vez por cena, quando ingerir uma bebida, preparado ou poção, você recebe uma ação padrão adicional nesse turno

Golpe Humilhante: Você pode gastar 2 PM para humilhar uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, sempre que você acertar um ataque nessa criatura, ela sofre uma penalidade de –1 na Defesa. A penalidade é cumulativa, limitada pelo seu Carisma e dura até o fim da cena

Introdução Calorosa: Na primeira rodada de um combate, você pode gastar uma ação a para se apresentar. Veja o quadro para os tipos de ação que você pode gastar e seus respectivos benefícios. Você recebe todos os benefícios das ações anteriores e eles duram até o fim da cena

Apresentação	Ação	Benefício	Exemplo
Saudação Educada	Livre	1 PM temporário	"Olá"
Apresentar o próprio nome	Movimento	+2 em perícias de Carisma	"Meu nome é Lorthan"
Declarar uma ligação pessoal	Padrão	+2 em rolagens de dano	"Vocês roubaram a colheita dos camponeses"
Revelar seu objetivo na cena	Completa	Pode rolar novamente um único teste de pericia recém-feito	"Eu vim aqui para puni-los"

Lobo do Mar: Você já viu quase todo o mundo e almeja ver o resto. Quando você chega a um lugar no qual nunca esteve, pelo resto da aventura o custo de Audácia diminui em –1 PM e você pode usá-la em testes de ataque (ambos nesse lugar). Pré-requisito: 17º nível de bucaneiro

Lorotas da Terra e do Mar: Você pode gastar 10 minutos para contar uma mentira sobre seu passado. Escolha uma cena de uma de suas aventuras e reconte-a de forma "criativa" para um NPC que não a testemunhou. Então faça um teste de Enganação (CD 15 + 5 para cada vez que usou este poder na mesma aventura). Se passar, pode usar um poder qualquer cujos pré-requisitos cumpra e que seja relacionado à sua mentira (a critério do mestre), até o fim do dia ou até usar este efeito novamente. Se falhar, não pode mais usar este efeito até o fim da aventura. Pré-requisitos: treinado em Enganação, 11º nível de bucaneiro

Onda de Sangue: Sempre que você deixa alguém sangrando, a perda de vida causada por sangramento aumenta em um passo (cumulativo até um máximo de d12) e a criatura falha automaticamente em seu próximo teste de Constituição para remover essa condição. Prérequisito: Estocada no Flanco

Passo Das Ondas: Uma vez por rodada, quando acerta um ataque em um inimigo, você pode gastar 2 PM para se mover até a metade do seu deslocamento. Esse deslocamento ignora terreno difícil e não ativa reações dos inimigos (como pelo poder Ataque Reflexo). Pré-requisito: Pernas do Mar

Pirouette: Enquanto está sob efeito de En Garde, você pode gastar uma ação de movimento para receber +5 na Defesa por 1 rodada. Pré-requisito: En Garde

Remise: Enquanto está sob efeito de En Garde, uma vez por rodada, quando usa a ação agredir, você pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional. Pré-requisitos: En Garde, 7º nível de bucaneiro

Sucesso Atrai Sucesso: Você pode gastar 2 PM para invocar uma onda de boa sorte. Sempre que fizer um acerto crítico em um inimigo, você recebe um bônus cumulativo de +2 nas rolagens de dano (limitado pelo seu Carisma) até o fim da cena

Poder de Caçador

Armadilha Alquímica: Quando prepara uma armadilha, você pode gastar uma dose de um preparado alquímico. Se fizer isso, as criaturas afetadas pela armadilha também sofrem os efeitos desse preparado automaticamente. Prérequisito: Armadilheiro

Avanço do Predador: Uma vez por rodada, quando uma criatura marcada por sua Marca da Presa se afasta voluntariamente de você, você pode gastar 1 PM para se mover na direção dela (até o limite do seu deslocamento). Pré-requisitos: Ímpeto, 11° nível de caçador

Batedor Marcial:Você pode usar testes de Sobrevivência no lugar de testes de Guerra. Além disso, se passar em um teste para analisar terreno, além de quaisquer benefícios encontrados, na próxima vez que usar Marca da Presa nessa cena você recupera 1 PM

Curandeiro dos Ermos: Você pode usar Ervas Curativas como uma ação de movimento e os dados de cura dessa habilidade aumentam para d8. Pré-requisito: Ervas Curativas

Elo Com a Natureza Maior: Escolha duas magias entre Abençoar Alimentos, Acalmar Animal, Alarme, Aviso, Conjurar Armadilhas , Detectar Ameaças, Orientação ou Suporte Ambiental. Você aprende e pode lançar as magias escolhidas (atributo-chave Sabedoria) e pode usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um druida do seu nível. Você pode escolher este poder mais vezes para magias diferentes. Pré-requisito: Elo com a Natureza

Explorador Viajado: Você pode escolher dois tipos de terrenos extras para sua habilidade Explorador. Você pode escolher este poder mais vezes para tipos de terrenos adicionais. Pré-requisito: 5º nível de caçador

Flecheiro: Você pode usar Sobrevivência no lugar de Ofício para fabricar munições e pode fabricar munições com uma melhoria. Pré-requisito: 3° nível de caçador

Golpe do Predador: Se você causar dano em uma criatura analisada por sua Marca da Presa, ela fica sangrando. Se ela já estiver sangrando, a perda de vida por sangramento aumenta em um passo (cumulativo até um máximo de d12) e ela falha automaticamente em seu próximo teste de Constituição para remover essa condição

Herói do Povo: Você recebe +2 na Defesa e em testes de resistência. Além disso, sempre que acertar um ataque em um vilão que esteja ameaçando pessoas comuns, você recebe 2 PM temporários. Você pode receber um número máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível e eles desaparecem no fim da cena. Pré-requisito: 5º nível de caçador

Identificar Presas: Você pode identificar criaturas como uma ação de movimento. Além disso, se passar nesse teste, para cada informação obtida você recebe +1 em rolagens de dano contra criaturas dessa espécie até o fim da cena

Lâminas Guardiãs: Enquanto você estiver empunhando duas armas corpo a corpo, recebe +2 na Defesa e em testes de resistência contra inimigos em seu alcance natural. Pré-requisitos: Ambidestria, 5° nível de caçador

Lanceiro: Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano com lanças (exceto lanças montadas e de justa). Além disso, se estiver empunhando uma dessas armas com as duas mãos, seu dano com ela aumenta em um passo e ela é considerada uma arma alongada

Pega: Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fazer a manobra agarrar contra uma criatura em alcance curto usando Adestramento em vez de Luta, usando seu companheiro animal para isso. Se o alvo estiver sob efeito de sua Marca da Presa, você soma os dados dessa habilidade como um bônus no teste. A criatura permanece agarrada até vencer um teste de manobra contra seu companheiro animal (como acima) ou até você mandar seu animal soltá-la (uma ação livre). Pré-requisito: Companheiro Animal

Primeiro Sangue: Na primeira rodada de cada combate, você recebe +2 em testes de ataque e todos os seus dados de dano aumentam em dois passos. Pré-requisito: Emboscar.

Sequência Dilaceradora: Quando usa Ambidestria, se acertar ambos os ataques, você pode gastar 1 PM para causar +2d8 pontos de dano no segundo ataque. Pré-requisitos: Ambidestria, 11° nível de caçador

Sequência do Predador: Quando usa Ambidestria com armas que causam tipos de dano diferentes, se acertar ambos os ataques, você pode gastar 1 PM para fazer uma manobra entre desarmar, derrubar ou quebrar contra o mesmo alvo. Pré-requisitos: Ambidestria, 8° nível de caçador

Sombra dos Ermos: Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para receber camuflagem leve com duração sustentada. Pré-requisito: Camuflagem

Tiro de Abate: Quando usa a ação mirar, até o fim do turno você recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça com ataques à distância, e os dados extras de sua habilidade Marca da Presa também são multiplicados em caso de acerto crítico. Pré-requisitos: Sab 1, Espreitar

Tiro Trespassante: Quando você faz um ataque à distância com uma arma de disparo e reduz os pontos de vida do alvo a 0 ou menos, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura que esteja adiante na mesma linha, usando a mesma arma e munição do ataque original. Pré-requisito: Arqueiro

Tempestade de Lâminas: Quando usa Chuva de Lâminas, você pode fazer um ataque adicional com sua arma secundária (para um total de quatro ataques na ação). Pré-requisitos: Chuva de Lâminas, 17º nível de caçador

Tocaia Habilidosa: Sua Marca da Presa também fornece +1 na CD de suas habilidades contra a criatura marcada para cada PM gasto. Esse bônus dobra com a habilidade Inimigo

Último Sangue: Seus ataques contra criaturas sangrando causam um dado extra de dano do mesmo tipo. Pré-requisito: 5º nível de caçador

Poder de Cavaleiro

Armas da Cavalaria: Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano com espadas longas e bastardas, escudos leves e pesados, lanças montadas e de justa, maças e alabardas. Pré-requisito: 5º nível de cavaleiro

Cavaleiro das Paixões: Você recebe +5 em testes de atributo para usar suas Paixões. Pré-requisito: um poder de Paixão

Cavaleiro Bandido: Você abandonou sua honra em favor de vitórias fáceis. Você perde as habilidades Código de Honra e Duelo, mas recebe Ataque Furtivo como se fosse um ladino do seu nível de cavaleiro. Pré-requisitos: Código de Honra, Duelo

Cavaleiro Sagrado: Você recebe um poder de paladino cujos pré-requisitos cumpra, usando seu nível de cavaleiro como nível de paladino. Pré-requisitos: treinado em Religião, devoto de uma divindade que aceite paladinos

Duelista Escudado: Enquanto sua habilidade Duelo estiver ativa e você estiver empunhando um escudo, você recebe RD igual ao bônus concedido pela habilidade

Duelo Irrecusável: Enquanto sua habilidade Duelo estiver ativa, a criatura escolhida sofre uma penalidade em testes de ataque e rolagens de dano contra seus aliados igual ao bônus concedido pela habilidade

Grão-Mestre: Você é um cavaleiro lendário. Talvez seja um oficial de alto escalão — ou mesmo o líder — de uma ordem de cavalaria, talvez seja apenas um cavaleiro errante famoso no Reinado e além. Você recebe +5 em testes de Diplomacia e Nobreza e, quando ataca um inimigo contra o qual esteja recebendo os bônus de Duelo, ou quando faz uma investida, você causa dois dados de dano extras do mesmo tipo. Pré-requisito: 17º nível de cavaleiro

Honra Compartilhada: Quando usa o poder Armadura da Honra, você pode fornecer seu benefício a todos os aliados em alcance curto. Pré-requisito: Armadura da Honra

Inércia do Aço: Quando acerta um ataque com uma arma de duas mãos em uma criatura, você pode gastar 3 PM para causar metade do dano desse ataque a cada inimigo adjacente a essa criatura. Pré-requisito: 5º nível de cavaleiro

Investida Convicta: Quando faz uma investida, você pode gastar 1 PM para somar seu Carisma nos testes de ataque e rolagens de dano dela

Investida Defensiva: Quando faz uma investida, você não sofre a penalidade de –2 na Defesa e seu deslocamento não ativa reações de inimigos (como por Ataque Reflexo)

Mestre das Posturas: O custo para assumir uma postura de combate diminui em –1 PM e você pode assumir e manter duas posturas ao mesmo tempo. Pré-requisitos: dois poderes de postura, 11º nível de cavaleiro

Paixão: Amor: Ao escolher esta Paixão, decida a quem ela vai se aplicar. Pode ser um personagem específico (como um amigo, parente ou interesse romântico) ou um grupo de pessoas (como sua família). Você pode evocar esta Paixão para extrair forças desse amor. Se passar, recupera 2d4 PM por ponto de bônus máximo que sua habilidade Duelo pode fornecer

Paixão: Honra: A principal virtude de um cavaleiro, a honra é o combustível de seus feitos. Você pode evocar esta Paixão para resistir aos mais severos ferimentos. Se passar, recupera 2d12 PV por ponto de bônus máximo que sua habilidade Duelo pode fornecer

Paixão: Hospitalidade: Para um cavaleiro, a hospitalidade vai além do abrigo físico: representa também o papel do cavaleiro como guardião daqueles ao seu redor. Você pode evocar esta Paixão para proteger seus aliados. Se passar, você emana uma aura de 6m de raio; dentro dela, você e seus aliados recebem um bônus na Defesa e em testes de resistência igual ao bônus máximo que sua habilidade Duelo pode fornecer

Paixão: Lealdade: Ao escolher esta Paixão, decida a quem sua lealdade será dedicada. Pode ser um nobre, uma organização, uma região etc. Você pode evocar esta Paixão para buscar forças nesse compromisso de fidelidade. Se passar, você recebe um bônus em testes de ataque e rolagens de dano igual ao bônus máximo que sua habilidade Duelo pode fornecer

Postura de Combate: Armamento Pesado: Para assumir esta postura, você precisa estar empunhando uma arma corpo a corpo de duas mãos. Você recebe +2 em Fortitude e em rolagens de dano com esta arma. Para cada PM adicional que você gastar quando assumir a postura, esse bônus aumenta em +1 (até um limite de +5). Além disso, quando acerta um ataque nesta postura, você pode empurrar o alvo 1,5m. Você precisa atacar todos os turnos para manter esta postura ativa

Postura de Combate: Quebra-Magia: Você recebe resistência a magia +2. Para cada PM adicional que você gastar quando assumir esta postura, esse bônus aumenta em +1. Além disso, uma vez por rodada, quando uma criatura em seu alcance usa uma habilidade mágica, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra ela

Postura de Combate: Sequência Blindada: Para assumir esta postura, você precisa estar vestindo armadura pesada. Quando faz a ação agredir, você pode fazer um ataque desarmado além de seus demais ataques

Presença de Muralha: Você pode gastar 1 PM para gerar uma aura com 9m de raio e duração sustentada. Cada inimigo que começar seu turno nessa área deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, seu deslocamento é reduzido à metade pela duração do efeito. Se passar, não é mais afetado por este efeito nesse dia. Medo

Poder de Clérigo

Acólito Escudeiro: Você recebe os serviços de um acólito escudeiro, um parceiro especial que não conta em seu limite de parceiros. Você recebe +2 em Religião e o custo de uma de suas magias de 1º círculo, escolhida ao você receber este poder, diminui em –1 PM. Além disso, você pode gastar 1 PM para receber os efeitos de um esotérico ou catalisador em seu inventário, mesmo que não o esteja empunhando. Caso perca seu acólito, você pode treinar outro com uma semana de trabalho. Pré-requisito: Autoridade Eclesiástica

Arma Divina: Quando você usa Abençoar Arma, além dos efeitos normais, a sua arma adquire os efeitos do encanto sagrado (se você canalizar energia positiva) ou do encanto profano (se você canalizar energia negativa). Pré-requisitos: Abençoar Arma, 7º nível de clérigo

Bênção de Batalha: Bênção passa a afetar também você (em vez de apenas seus aliados). Além disso, na primeira rodada de combate, você pode lançar essa magia como ação de movimento (em vez de padrão). Pré-requisito: Bênção

Canalizar Abençoado: Quando você usa Canalizar Energia Positiva, pode gastar 1 PM. Se fizer isso, além do normal, as criaturas afetadas recebem 10 PV temporários. Pré-requisitos: Canalizar Energia Positiva, 11° nível de clérigo

Canalizar Concentrado: Quando usa Canalizar Energia, você pode afetar apenas uma criatura no alcance (em vez de todas). Se fizer isso, a cura ou o dano da habilidade aumenta em +1 por dado e a CD aumenta em +2. Pré-requisitos: Canalizar Energia, 11° nível de clérigo

Canalizar Profanado: Quando você usa Canalizar Energia Negativa, pode gastar 1 PM. Se fizer isso, além do normal, criaturas que falhem na resistência não podem recuperar PV por 1 rodada. Pré-requisitos: Canalizar Energia Negativa, 11° nível de clérigo

Canalizar Poderoso: Os dados de seu Canalizar Energia mudam para d10. Pré-requisitos: Canalizar Amplo, 9° nível de clérigo

Conversão de Fé: Uma vez por cena, você pode gastar uma ação completa e 3 PM para pregar sua fé a uma criatura inteligente (Int –3 ou maior) do tipo lacaio em alcance curto. Faça um teste de Religião oposto ao teste de Vontade da criatura (você recebe +5 no teste com devotos de seu deus, mas sofre –5 com devotos de outros deuses). Se você vencer, até o fim da cena a atitude da criatura se torna prestativa com relação a você e ela passa a atuar como um parceiro iniciante de um tipo à escolha do mestre, que não conta no seu limite de parceiros. Pré-requisito: Autoridade Eclesiástica

Dizimar Infiéis: Se estiver usando uma arma afetada por Abençoar Arma, você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para canalizar a

punição divina! Faça um ataque corpo a corpo e compare o resultado com a Defesa de cada criatura em alcance curto. Então faça uma rolagem de dano e aplique-a em cada criatura atingida. Cada inimigo atingido fica ofuscado (se você canaliza energia positiva) ou vulnerável (se canaliza energia negativa) por 1 rodada. Pré-requisitos: Abençoar Arma, 5º nível de clérigo

Égide da Fé: Quando você lança Escudo da Fé, a magia também fornece 5 PV temporários para cada +1 na Defesa. Esses PV temporários duram até o fim da cena. Pré-requisito: Escudo da Fé

Força da Devoção: Quando você lança uma magia de clérigo, sua CD aumenta em +1 para cada dois poderes concedidos de sua divindade que você possui. Pré-requisito: 6º nível de clérigo

Liturgia Marcial: Você pode gastar uma ação de movimento para executar uma breve liturgia de sua fé. Se fizer isso, você recebe +2 no teste de ataque e na rolagem de dano de seu próximo ataque corpo a corpo nesse turno

Missa: Compartilhar Milagre: Escolha um dos seus poderes concedidos. Até o fim do dia, cada participante desta Missa pode usar esse poder durante 1 rodada, como se fosse devoto da sua divindade (os demais pré-requisitos do poder ainda devem ser cumpridos). Pré-requisito: 17° nível de clérigo

Missa: Imposição da Vontade: A CD para resistir às habilidades dos participantes aumenta em +1

Missa: Mente Abençoada: Os participantes recebem +2 em testes de perícias baseadas em Sabedoria

Presente dos Deuses: Você recebe uma arma superior e mágica, com duas melhorias e um encanto a sua escolha. Normalmente, será a arma preferida de seu deus, mas pode ser outra, de acordo com o mestre. A cada quatro níveis, a arma ganha mais uma melhoria e um encanto a sua escolha. Nas mãos de uma pessoa que não seja devota de sua divindade, a arma se comporta como um item mundano. Se a arma for perdida ou destruída, você pode receber outra fazendo uma penitência (como se tivesse descumprido as Obrigações & Restrições de sua divindade). Pré-requisito: 9º nível de clérigo

Punição Divina: Uma vez por rodada, quando lança uma magia divina com tempo de execução de ação de movimento em si mesmo, você pode gastar +2 PM fazer um ataque como ação livre. Pré-requisito: Prece de Combate

Representante Divino: Você fala com a autoridade de seu deus. Escolha uma magia divina que possa lançar com tempo de execução de ação padrão ou completa. Você pode lançar essa magia como uma ação de movimento, sem precisar gesticular ou se concentrar (mas ainda precisa falar). Pré-requisito: 17º nível de clérigo

Solo Profanado: Quando você lança uma magia de dano de trevas dentro de uma área de Profanar, criaturas que falhem no teste de resistência da magia não podem curar PV por um número de rodadas igual ao círculo da magia. Pré-requisito: Profanar

Solo Sagrado: Quando você lança uma magia de luz dentro de uma área de Consagrar, criaturas a sua escolha nessa área recebem RD igual ao dobro do círculo da magia contra o próximo dano que sofrerem até o início do seu próximo turno. Pré-requisito: Consagrar

Poder de Druida

Arma Tradicional: Quando faz um ataque com uma foice, você pode gastar 2 PM para lançar uma magia de ácido, eletricidade, fogo ou frio com execução de movimento, padrão ou completa como ação livre. Considere que a mão da arma está livre para lançar essa magia. Pré-requisitos: druida de Arton, 5º nível de druida

Auspício do Crepúsculo: Você pode gastar 1 PM para cobrir uma de suas armas com sombras até o fim da cena. A arma causa +1d6 pontos de dano de trevas. Se você estiver sob efeito de escuridão, sempre que acertar um ataque com ela em combate, recebe 5 PV temporários cumulativos. Pré-requisito: druida de Tenebra

Auspício da Madrugada: Você pode gastar 1 PM para impor uma penalidade de –1 em testes de perícia e na CD de habilidades de criaturas a sua escolha em alcance curto por 1 rodada. Se você estiver sob efeito de escuridão, a penalidade se torna –2. Pré-requisito: druida de Tenebra

Auspício da Meia-Noite: Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para aumentar a CD das suas habilidades de druida em +1 até o fim da cena. Se você usar este poder sob efeito de escuridão, o bônus na CD se torna +2. Pré-requisito: druida de Tenebra

Banquete Selvagem: Se você estiver em forma selvagem e gastar uma ação padrão para devorar um pedaço de uma criatura inconsciente que esteja com 0 PV ou menos (exceto construtos e seres incorpóreos), recebe +2 em Força, +5 em Intimidação e 2 PV temporários por nível até o fim da cena. Se a criatura é do tipo lacaio, ela morre. Pré-requisitos: druida de Megalokk, Forma Selvagem

Ciclo da Vida: Uma vez por cena, você pode gastar uma ação padrão para fazer um cadáver em alcance curto se decompor instantaneamente. Se fizer isso, você recebe +2 pontos de mana por ND que a criatura tinha em vida. Esses PM adicionais duram até o fim do dia

Companheiro Aberrante: Escolha um de seus companheiros animais. Ele recebe o tipo aberrante, ganhando os bônus de seu nível. Um parceiro aberrante fornece os benefícios a seguir. Iniciante: uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para disparar um pulso mental contra uma criatura em alcance curto; ela sofre 2d6 pontos de dano psíquico ou perde 1d4 PM, a sua escolha. Veterano: você também pode gastar 2 PM para causar 4d6 pontos de dano ou fazer a criatura perder 2d4 PM. Mestre: você também pode gastar 4 PM para causar 6d6 pontos de dano ou fazer a criatura perder 3d4 PM. Pré-requisitos: druida de Aharadak, Companheiro Animal, 6º nível de druida

Companheiro Elemental: Escolha um de seus companheiros animais. Ele recebe o tipo destruidor, ganhando os bônus de seu nível. Se você possuir o suplemento Ameaças de Arton, em vez disso ele pode se tornar também um parceiro aquin'ne, t'peel, pakk ou terrier (também ganhando o bônus de seu nível). Pré-requisitos: druida de Arton, Companheiro Animal

Erupção Elemental: Se você estiver em forma elemental, pode gastar uma ação de movimento e 2 PM. Se fizer isso, seu próximo ataque com uma arma natural realizado nessa cena afeta todas as criaturas em um cone de 6m (faça um único ataque corpo a corpo e compare o resultado com a Defesa de cada criatura na área) e causa dois dados de dano extras. Pré-requisito: Forma Elemental

Força da Natureza: Se estiver em forma selvagem, você pode gastar 4 PM para se cobrir de terra e raízes, como um elemental da própria terra, até o fim da cena. Nesse estado, você recebe +4 em um atributo a sua escolha. Pré-requisitos: Forma Selvagem Superior, 17º nível de druida

Forma Aberrante: Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar +2 PM para assumir uma forma aberrante. Nessa forma, você conta como se tivesse dois poderes da Tormenta adicionais (exceto para perda de Carisma). Pré-requisitos: druida de Aharadak, Forma Selvagem

Forma de Cardume: Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar +1 PM para assumir a forma de um cardume de criaturas anfíbias com duração sustentada. Você recebe imunidade a manobras de combate, sofre apenas metade do dano de armas, pode entrar nos espaços ocupados por inimigos e criaturas no mesmo espaço que você ficam em condição ruim para lançar magias. Pré-requisitos: druida de Oceano, Forma Selvagem

Forma Elemental: Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar +2 PM para assumir uma forma elemental. Escolha entre ácido, eletricidade, fogo ou frio. Você recebe imunidade ao tipo de dano escolhido e vulnerabilidade ao tipo oposto. Além disso, o alcance de suas armas naturais aumenta em +1,5m e elas causam dano do tipo escolhido (em vez de seu dano normal). Pré-requisitos: druida de Arton, Forma Selvagem

Forma Esquelética: Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar +2 PM para assumir uma forma esquelética. Seu tipo muda para morto-vivo e você recebe redução de corte, frio e perfuração 5 e imunidade a efeitos de cansaço, metabólicos e de veneno. Por fim, você sofre dano por efeitos mágicos de cura de luz (Vontade CD do efeito reduz à metade) e recupera PV com dano de trevas. Pré-requisitos: druida de Tenebra, Forma Selvagem

Forma Vegetal: Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar +2 PM para assumir uma forma vegetal. Você recebe RD 5/corte ou fogo e Natureza Vegetal (fica imune a atordoamento e metamorfose, mas é afetado por efeitos que afetem plantas monstruosas — se o efeito não tiver um teste de resistência, você tem direito a um teste de Fortitude). Pré-requisitos: druida de Allihanna, Forma Selvagem

Instinto Venenoso: Você pode usar Sab como atributo-chave de venenos (em vez de Int). Além disso, em Forma Selvagem, pode

aplicar venenos de contato em suas armas naturais como ação livre. Pré-requisito: Coração da Selva

Metamorfose Instantânea: Uma vez por rodada, quando usa Forma Selvagem, você pode gastar +2 PM para usar essa habilidade como ação livre. Pré-requisitos: Forma Selvagem, 11º nível de druida

Oráculo da Natureza: Você pode gastar uma ação de movimento para se conectar com as energias naturais do mundo. Enquanto você permanecer no mesmo lugar, a CD para resistir a suas magias aumenta em +2 e, sempre que você lança uma magia, recebe 2 PM para gastar em aprimoramentos. Se você estiver em um ambiente urbano, a ação necessária para usar este poder muda para completa. Pré-requisitos: Xamã Místico, 11º nível de druida

Orador dos Elementos: Você aprende e pode lançar uma magia de dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio, arcana ou divina, de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, você pode aprender magias arcanas de ácido, eletricidade, fogo ou frio como se fossem divinas

Proteção Fúngica: Você pode gastar 1 PM para cobrir seu corpo de esporos com duração sustentada. Nesse estado, sempre que você sofrer um ataque corpo a corpo de uma criatura adjacente, ela perde 1d8 PV. A cada quatro níveis acima do 1º, você pode gastar +1 PM quando usa este poder para aumentar a perda de vida em +1d8. Veneno. Pré-requisito: Coração da Selva

Transformação Repugnante: Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar +2 PM. Se fizer isso, inimigos em alcance curto sofrem 1d6 pontos de dano psíquico para cada poder da Tormenta que você possui e ficam alquebrados e frustrados (Vontade CD Sab reduz à metade e evita as condições). Pré-requisito: Forma Aberrante

Xamã Místico: Você recebe +1 PM por nível de druida, pode aprender e lançar magias de uma escola adicional e a CD para resistir a suas magias aumenta em +1. Prérequisito: não possuir Forma Selvagem

Poder de Guerreiro

Análise Tática: Você recebe +2 em Guerra e pode fazer testes dessa perícia para identificar criatura contra humanoides. Pré-requisito: treinado em Guerra

Arremesso de Investida: Quando faz uma investida, você pode gastar 1 PM para realizar um ataque à distância adicional com uma arma de arremesso contra o alvo da investida

Bloqueio Brutal: Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque, você pode gastar 2 PM para fazer uma rolagem de dano corpo a corpo e subtrair o resultado dessa rolagem do dano causado pelo ataque. Pré-requisito: For 5

Corte Ágil: Uma vez por rodada, quando faz um ataque com uma arma ágil ou leve, você pode gastar 1 PM para se mover até metade do seu deslocamento antes ou depois de fazer o ataque. Esse movimento não ativa reações dos inimigos (como de Ataque Reflexo). Pré-requisito: Des 1

Criar Oportunidade: Quando você ou um aliado em alcance curto atacar uma criatura sob efeito do seu Xadrez de Batalha, você pode gastar 1 PM para que esse ataque cause +1d10 pontos de dano. Pré-requisito: Xadrez de Batalha

Defesa Estratégica: Você soma sua Inteligência na Defesa, limitada pelo seu nível. Pré-requisito: Int 1

Determinação Inabalável: Enquanto estiver com metade dos seus pontos de vida ou menos, você recebe +2 em testes de resistência e o custo de sua habilidade Durão diminui em –1 PM. Pré-requisito: 11º nível de guerreiro

Estrategista Inspirador: Em seu primeiro turno de um combate, você pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Guerra. Se fizer isso, para cada 10 pontos no resultado do teste, você e seus aliados em alcance curto recebem 1 PM temporário. Esses PM temporários desaparecem no fim da cena. Pré-requisito: treinado em Guerra

Executor: Você recebe +1d6 nas rolagens de dano contra criaturas que estejam com menos da metade dos pontos de vida. A cada quatro níveis além do 1º, esse dano extra aumenta em um passo

Fender Defesas: Quando você acerta um ataque usando Ataque Especial, a criatura sofre uma penalidade na Defesa igual ao total de PM gastos nessa habilidade por 1 rodada

Inércia do Aço: Quando acerta um ataque com uma arma de duas mãos em uma criatura, você pode gastar 3 PM para causar metade do dano desse ataque a cada inimigo adjacente a essa criatura. Pré-requisito: 5º nível de guerreiro

Investida Ricochete: Uma vez por rodada, quando faz uma investida e acerta o ataque, você pode gastar 2 PM para atacar outra criatura que você consiga alcançar como parte dessa investida. Pré-requisito: Bater e Correr, 5º nível de guerreiro

Manobra Dupla: Uma vez por rodada, quando faz uma manobra de combate usando uma arma versátil, você pode pagar 1 PM para executar uma manobra diferente extra

Mente Disciplinada: Sempre que você é afetado por uma habilidade de um aliado que fornece um bônus numérico em testes de perícia, rolagens de dano ou na Defesa, para você esse bônus aumenta em +1. Pré-requisito: 6º nível de guerreiro

Operações Combinadas: Quando usa Ordens de Engajamento, você pode gastar +3 PM. Se fizer isso, pode atacar junto do aliado e, se um de vocês usar habilidades com custo em PM que forneçam bônus a esse ataque ou a seu dano, o outro também é afetado (apenas se isso for aplicável ao ataque). Pré-requisitos: Ordens de Engajamento, 14º nível de guerreiro

Ordens de Engajamento: Uma vez por rodada, quando acerta um ataque em uma criatura sob efeito do seu Xadrez de Batalha, você pode gastar 2 PM para que um aliado em alcance curto possa fazer um ataque contra essa criatura. Pré-requisitos: Criar Oportunidade, Xadrez de Batalha, 11º nível de guerreiro

Recuperar Fôlego: Uma vez por cena, se estiver com 0 PM, você pode gastar uma ação de movimento para recuperar 1d8 PM

Resiliência Marcial: Sempre que sofrer dano letal, você recebe redução de dano 1 cumulativa (limitada pelo seu nível). Esse efeito dura até o fim da cena ou até você recuperar pontos de vida de qualquer forma. Pré-requisito: 4º nível de guerreiro

Soldado de Infantaria: Você recebe +3m em seu deslocamento e seu limite de carga aumenta em 6 espaços

Velho de Guerra: Seus olhos já viram muito e você não se abala facilmente. Você recebe +5 em Intimidação e imunidade a medo. Além disso, uma vez por cena pode gastar 5 PM para evitar completamente um efeito qualquer (ataque, magia etc.) usado contra você por outra criatura. Se o efeito for de área ou tiver outros alvos, continua funcionando normalmente contra eles. Pré-requisito: 17º nível de guerreiro

Xadrez de Batalha: Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para analisar um oponente em alcance curto. Se fizer isso, você recebe +2 na Defesa e em testes de Reflexos contra essa criatura até o fim da cena. Esse bônus aumenta em +1 para cada noutro poder que você possua que tenha Xadrez de Batalha como pré-requisito. Pré-requisito: treinado em Guerra

Poder de Inventor

Alquimista Exímio: Quando você usa um preparado alquímico ou uma poção, a CD para resistir a ele aumenta em +2 e, se ele causar dano ou recuperar PV ou PM, esse efeito aumenta em +1 por dado. Pré-requisito: Alquimista Iniciado

Alterar Programação: Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para alterar a programação de um construto não inteligente (Int –4 ou menor) adjacente. Faça um teste de Ofício (artesão) oposto ao teste de Vontade do construto. Se você vencer, ele fica confuso por 1 rodada e vulnerável. Se for um lacaio, em vez disso fica sob seu controle até o fim da aventura. Você só pode controlar um construto dessa forma por vez e cada construto só pode ser alvo deste poder uma vez por cena. Pré-requisito: treinado em Ofício (artesão)

Aparato Personalizado: O primeiro aparato de cada uma de suas engenhocas não aumenta a CD para ativá-la. Pré-requisito: Engenhoqueiro

Armadura Avançada: Quando ativa uma engenhoca acoplada, você recebe um bônus no teste de ativação igual ao número de melhorias da armadura. Além disso, você pode gastar 4 PM para ativar uma engenhoca acoplada como ação livre (apenas se sua ativação for ação de movimento, padrão ou completa). Pré-requisitos: Armadura Mecanizada, 7º nível de inventor

Armadura Mecanizada: Você pode gastar T$ 100 e 1 dia de trabalho para acoplar uma engenhoca em sua armadura. Armaduras leves podem ter uma engenhoca acoplada e armaduras pesadas podem ter até três. Uma engenhoca acoplada não conta em seu limite de itens vestidos e não precisa ser empunhada. Pré-requisito: Engenhoqueiro

Artesão Criativo: Você pode usar Ofício (artesão) no lugar de qualquer outro Ofício para qualquer fim (como pré-requisitos, por exemplo). Pré-requisito: treinado em Ofício (artesão)

Autômato Alquímico: Seu autômato pode armazenar itens alquímicos e poções, com uma capacidade de carga igual à sua Inteligência. Além disso, uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para usar um desses itens como uma ação livre. Pré-requisito: Autômato

Autômato Engenhocado: Você pode gastar T$ 100 e 1 dia de trabalho para acoplar em seu autômato uma engenhoca que simule uma magia de 1º círculo com alvo 1 criatura ou objeto, ou que afete uma área. Uma vez por rodada, se o autômato estiver em alcance curto, você pode gastar +2 PM para ativar essa engenhoca como uma ação de movimento, tendo como origem o autômato. Pré-requisito: Autômato Prototipado

Catalisador Experimental: Quando ativa uma engenhoca, você pode usar um catalisador e aplicar seus efeitos a ela. Pré-requisitos: Engenhoqueiro, 5º nível de inventor

Estilista: Se estiver vestindo um item de vestuário feito por você mesmo, o bônus em perícias fornecido por ele aumenta em +1 e se aplica também a testes de Diplomacia e Enganação com criaturas inteligentes (Int –3 ou maior). Pré-requisitos: Car 1, treinado em Ofício (alfaiate)

Explicação Científica: Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM limitada pela sua Inteligência para receber resistência a magia igual aos PM gastos até o fim da cena. Pré-requisito: 5º nível de inventor

Explorar Fraqueza: Quando usa Encontrar Fraqueza em um inimigo, você também ignora 5 pontos da redução de dano dele até o fim da cena. Pré-requisito: Encontrar Fraqueza

Farmácia Mágica: Você pode usar Farmacêutico em poções de cura. Pré-requisitos: Alquimista Iniciado, Farmacêutico

Forçar a Calibragem: Quando faz um teste para ativar uma engenhoca, você pode sofrer uma penalidade de –5 nesse teste para aumentar a CD para resistir à engenhoca em +2. Pré-requisito: Engenhoqueiro

Galvanização: Você pode gastar uma ação padrão para adicionar um material especial a um item adequado (isso não conta no limite de melhorias do item e se acumula com outros materiais especiais). O preço do material é reduzido a 5% do normal e você não precisa fazer o teste de Ofício para aplicá-lo, mas ele só dura até o fim da cena. Pré-requisito: treinado em Ofício (artesão)

Gênio Inovador: Você entende o mundo de forma diferente, e sua capacidade de inovar é quase ilimitada. Você pode usar Inteligência como atributo-chave de até duas perícias a sua escolha (em vez do atributo normal). Além disso, quando fabrica um item superior, você pode adicionar uma melhoria extra gratuita, que não conta no limite (por exemplo, por T$ +6.000, adiciona cinco melhorias, em vez de quatro). Por fim, os itens que você fabrica podem ter dois materiais especiais diferentes (em vez de apenas um). Pré-requisito: 17º nível de inventor

Golpe de Gênio: Uma vez por aventura (ou uma vez por mês, de acordo com o mestre), você pode usar Engenhosidade duas vezes em um mesmo teste, ou pode fabricar um item superior ou mágico com uma semana de trabalho (em vez de um mês). Pré-requisito: 11º nível de inventor

Infusão Distante: Quando usa um item alquímico ou uma poção que normalmente afetaria apenas um alvo adjacente, você pode gastar 1 PM para afetar um alvo em alcance curto. Se tiver o poder Granadeiro, em vez disso você afeta um alvo em alcance médio. Pré-requisito: Alquimista Iniciado

Oficina Esotérica: Você pode usar Oficina de Campo em itens esotéricos, poções e pergaminhos. Itens esotéricos aumentam o limite de PM para magias em +1, poções rendem duas doses (a segunda dose deve ser consumida até o fim do dia) e pergaminhos permitem gastar +1 PM em aprimoramentos (mesmo que o usuário não conheça a magia). Pré-requisitos: treinado em Misticismo, Oficina de Campo

Saraivada Alquímica: Quando usa um preparado alquímico ou uma poção de dano, você pode gastar 2 PM e uma dose extra do mesmo item para aumentar o dano causado em 50%. Pré-requisitos: Granadeiro, 7º nível de inventor

Poder de Ladino

Ameaça Brutal: Se fizer um teste de Intimidação para assustar uma criatura na qual tenha causado dano desde a última rodada, você recebe +5 no teste e ela fica apavorada se você passar por 5 ou mais (em vez de 10 ou mais)

Assassino em Série: Você pode gastar 2 PM para usar Ataque Furtivo uma segunda vez na rodada. Pré-requisito: 11º nível de ladino

Ataque Furtivo Letal: Quando você faz um ataque furtivo, sempre que rolar o resultado máximo ou um ponto abaixo em um dado da habilidade (por exemplo, um 5 ou 6 ao rolar 1d6), role um dado extra. Pré-requisito: 5º nível de ladino

Bombardeiro Furtivo: Você pode usar Ataque Furtivo ao utilizar preparados alquímicos de dano. Pré-requisito: treinado em Ofício (alquimista)

Chefe de Gangue: Seus capangas podem usar Ataque Furtivo +1d6 e Evasão, e podem fazer testes de Reflexos usando o seu valor nessa perícia. Pré-requisito: 5º nível de ladino

Conhecimento Anatômico: Contra humanoides, os dados do seu Ataque Furtivo aumentam em um passo. Pré-requisito: treinado em Cura

Enganar os Olhos: Quando você faz um teste de Acrobacia para passar por inimigo, a criatura o considera invisível por 1 rodada (Reflexos CD Des evita)

Finta Acrobática: Você soma sua Destreza em testes de Enganação para fintar. Pré-requisitos: treinado em Acrobacia e Enganação

Improvisação Arcana: Quando passa em um teste de Misticismo para lançar uma magia arcana que não conhece de um pergaminho, para cada 2 pontos pelos quais seu teste superar a CD, você pode gastar 1 PM em aprimoramentos da magia. Pré-requisito: treinado em Misticismo

Investida Rasteira: Se você acertar um ataque corpo a corpo contra uma criatura que sofreu uma investida desde a última rodada, ela fica desprevenida por 1 rodada e caída (Reflexos CD Des evita)

Mestre Assassino: Quando usa Assassinar, você pode gastar +2 PM para: Usar esse poder como uma ação livre. Rolar dois dados no teste de ataque contra a criatura analisada e usar o melhor resultado. Ignorar a imunidade a acertos críticos da criatura analisada. Você pode usar quantos desses modificadores quiser (desde que pague por eles!). Assim, se gastar +6 PM, você usa Assassinar como ação livre, rola dois dados no teste de ataque e afeta criaturas imunes. Pré-requisitos: treinado em Cura e Percepção, Assassinar, Ataque Furtivo Letal, 11º nível de ladino

Mestre Envenenador: Quando afeta uma criatura com um veneno, você pode gastar +2 PM para: Aumentar quaisquer efeitos do veneno em mais um dado do mesmo tipo. Aumentar a CD para resistir ao veneno em +5. Ignorar a imunidade a venenos da criatura. Você pode usar quantos desses modificadores quiser. Pré-requisitos: treinado em Cura, Veneno Persistente, 11º nível de ladino

Papo Furado: Quando você passa em um teste de Diplomacia contra uma criatura, se passar também em um teste de Enganação contra ela até o fim do seu próximo turno, a atitude da criatura em relação a você melhora em uma categoria. Pré-requisitos: treinado em Diplomacia e Enganação

Precisão Furtiva: O alcance do seu Ataque Furtivo aumenta em uma categoria (de curto para médio e de médio para longo). Além disso, quando você ataca uma criatura desprevenida ou que você esteja flanqueando, sua margem de ameaça aumenta em +2. Pré-requisitos: treinado em Pontaria, Ataque Furtivo

Rei do Crime: Você é uma lenda dos becos e das tavernas, e todos querem lhe servir para ter uma chance de progredir no submundo. Uma vez por cena, você pode gastar 6 PM para invocar 2d4+2 assassinos capangas em espaços desocupados em alcance curto. Os assassinos possuem deslocamento 9m, Defesa 17, dano 1d6+5 de corte cada e Ataque Furtivo +4d6. Uma vez por rodada, quando você é alvo de um efeito, pode sacrificar um capanga adjacente para ignorar o efeito. Pré-requisitos: Chefe de Gangue, Contatos no Submundo, Mente Criminosa, 17º nível de ladino

Sabotagem Corrosiva: Quando faz um teste de Ladinagem para abrir fechaduras ou sabotar, você pode gastar um ácido para receber um bônus de +5 nesse teste. Além disso, pode gastar uma ação de movimento e um ácido para fazer um teste de Ladinagem oposto ao teste de Reflexos de uma criatura em alcance curto. Se você vencer o teste oposto, a criatura fica desprevenida e sofre –5 em testes de ataque por 1 rodada

Senhor do Submundo: Você é uma figura sombria e sua mera presença incita medo e respeito. Você recebe +5 em Intimidação e imunidade a medo. Além disso, quando você fica adjacente a outra criatura (independente de quem tenha se movido), você pode deixá-la apavorada e desprevenida por 1 rodada. Uma mesma criatura só pode ser afetada por este poder uma vez por cena. Prérequisitos: treinado em Intimidação, 17º nível de ladino

Truque de Palco: Escolha três magias arcanas de 1º círculo que possuam o aprimoramento truque. Você aprende e pode lançar essas magias (atributo-chave Inteligência), mas apenas com esse aprimoramento. Esta não é uma habilidade mágica — os efeitos provêm de prestidigitação. Pré-requisito: treinado em Atuação

Truque do Chapéu: Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento para tirar e arremessar um item que esteja vestindo em uma criatura em alcance curto. Se fizer isso, você pode fazer um ataque com uma arma de arremesso, ou arremessar um preparado alquímico ou poção contra ela como parte dessa ação. Pré-requisito: treinado em Enganação

Vestido Para a Ocasião: Se estiver usando um traje da corte ou de viajante, você pode gastar uma ação completa e 1 PM para transformar esse item em outro item de vestuário mundano até o fim da cena. Isso fornece +5 em testes de Enganação para disfarce, além dos benefícios do novo item. Pré-requisito: treinado em Enganação

Poder de Lutador

Aquecimento: Em seu primeiro turno de um combate, você pode gastar uma ação completa para aquecer seus músculos. Você soma sua Constituição em seus testes de ataque desarmado (limitada pelo seu nível) e recebe uma quantidade de PV temporários igual a sua Constituição + seu nível. Ambos os bônus duram até o fim da cena

Caminhar pelas Paredes: Você recebe +10 em testes de Atletismo para saltar e pode se deslocar por paredes e tetos. Contudo, se terminar seu movimento enquanto se desloca em uma parede, você cai (e sofre os efeitos normais de uma queda). Pré-requisito: treinado em Atletismo

Caminho Suave: Quando faz um teste de manobra com um ataque desarmado, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitada pela sua Sabedoria). Para cada PM que gastar, você recebe +2 no teste. Pré-requisito: Sab 1

Combinação: Boca do Estômago: Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para que seu golpe seja debilitante. Se acertar, você recebe um bônus na rolagem de dano igual à sua contagem de combinações e o oponente fica enjoado até o fim do seu próximo turno

Combinação: Chute Circular: Quando faz um ataque, você pode gastar 2 PM para que seu golpe seja giratório. Se acertar, para cada ponto em sua contagem de combinações você causa +1d6 pontos de dano. Além disso, você pode fazer uma manobra empurrar contra o mesmo oponente como uma ação livre (use o resultado do ataque como o teste de manobra). Pré-requisito: outro poder de Combinação

Combinação: Chute no Joelho: Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para que seu golpe seja um chute baixo cruel. Se acertar, até o fim do seu próximo turno o oponente fica lento e sofre uma penalidade em testes de ataque e rolagens de dano igual à sua contagem de combinações

Combinação: Esquiva Técnica: Uma vez por rodada, quando sofre um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para fazer um teste de Reflexos oposto ao teste de Percepção do atacante. Você recebe um bônus nesse teste igual à sua contagem de combinações. Se vencer o teste oposto, você evita o ataque e recebe +5 em seu próximo teste de ataque desarmado contra o atacante nessa rodada. Pré-requisito: um poder de Combinação

Combinação: Quebra-guarda: Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para que seu golpe supere defesas. Se fizer isso, recebe um bônus no teste de ataque igual à sua contagem de combinações. Se acertar, o oponente não pode usar habilidades para reduzir o dano do ataque ou receber RD adicional contra ele. Além disso, o oponente fica vulnerável até o fim do seu próximo turno

Combinação: Um-Dois: Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para atacar de vários lados. Se fizer isso, você não precisa de um aliado para flanquear o oponente (faz isso sozinho). Além disso, se acertar, recebe um bônus na Defesa igual à sua contagem de combinações até o fim do seu próximo turno. Pré-requisito: Jogo de Pernas.

Combinação:Técnica de Sacrifício: Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para que ele seja um movimento de projeção. Para isso, faça uma manobra agarrar com um bônus igual à sua contagem de combinações. Se vencer o teste de manobra, além de agarrar o oponente, você se joga no chão com ele. Ambos ficam caídos, mas ele sofre dano como se você tivesse acertado um ataque desarmado.

Corpo Fechado: Quando faz um teste de resistência, você pode gastar 1 PM para somar sua Constituição no teste

Dança Marcial: Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para receber +2 na Defesa, em Acrobacia e em testes de Enganação para fintar. A partir do 6º nível, e a cada cinco níveis seguintes (11º e 16º), você pode gastar +1 PM para aumentar esses bônus em +1. Os bônus duram até o fim da cena ou até você ficar atordoado ou sob alguma condição de movimento. Pré-requisitos: treinado em Acrobacia e Atuação

Gingado Elusivo: Se estiver sob efeito de sua Dança Marcial, uma vez por rodada, quando sofre um efeito hostil, você pode gastar 2 PM para receber +5 na Defesa e em testes de Reflexos contra ele. Após a resolução do efeito, você salta para um espaço adjacente desocupado. Pré-requisitos: Dança Marcial, 7º nível de lutador

Invencível: Você é um campeão de incontáveis embates, famoso e endurecido por isso. Quando faz um teste de perícia baseada em Carisma, você pode gastar 2 PM para somar a sua Força no teste. Além disso, sempre que é reduzido a 0 ou menos pontos de vida, pode gastar 5 PM para recuperar PV igual à metade dos seus PV máximos. Pré-requisitos: Nome na Arena, 17º nível de lutador

Jogo de Pernas: Uma vez por rodada, quando faz um ataque corpo a corpo, você pode se mover 1,5m em qualquer direção, antes ou depois do ataque. Esse movimento não ativa reações de seus inimigos (como de Ataque Reflexo). Pré-requisito: Des 1

Mestre das Combinações: Sua contagem de combinações aumenta em +2 (em vez de +1) para cada ataque de Combinação diferente com o qual você acertar o oponente. Prérequisitos: dois poderes de Combinação

Rilhar os Dentes: Quando sofre dano de um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para receber RD igual a 5 + sua Constituição contra esse dano

Rolamento Escapatório: Quando falha em um teste para evitar uma condição de movimento (como o teste oposto para evitar ser agarrado), você pode gastar 2 PM para rolá-lo novamente usando Acrobacia. Pré-requisito: treinado em Acrobacia

Ruas Furiosas: Quando destrói um objeto empunhado por um inimigo com a manobra quebrar, você recebe uma quantidade de PV temporários igual a 1d6 x sua Constituição

Sequência Defensiva: Quando acerta um ataque desarmado em uma criatura, você recebe um bônus cumulativo de +2 na Defesa contra essa criatura até o início do seu próximo turno

Poder de Nobre

Agente de Elite: Você recebe um agente especial, um parceiro veterano que fornece os benefícios de um parceiro a sua escolha (Tormenta20, p. 260) ou um poder de outra classe, cujos pré-requisitos você cumpra (para efeitos de nível na classe desse poder, considere seu nível de nobre −4). No início de cada aventura, você pode trocar seu agente. Pré-requisitos: Título, 11º nível de nobre

Comandante de Campo: Seus capangas recebem +2 nas rolagens de dano e um bônus na Defesa igual ao seu Carisma. Além disso, quando contrata ou recebe capangas por qualquer motivo, você recebe um capanga adicional do mesmo tipo. Pré-requisito: 5º nível de nobre

Comitiva: Seu limite de parceiros aumenta em +1. A partir do 11º nível, esse limite aumenta em +1 adicional. Pré-requisito: 5º nível de nobre

Discurso de Batalha: Em seu primeiro turno de um combate, você pode gastar uma ação completa e fazer um teste de Diplomacia ou Intimidação. Se fizer isso, para cada 10 pontos no resultado do teste, você e seus aliados em alcance curto recebem 2 PM temporários. Esses PM temporários desaparecem no fim da cena

Fofocas da Corte: Quando chega em um ambiente social, você pode gastar 1 hora para se inteirar das "novidades". A critério do mestre, você recebe uma informação útil sobre os habitantes ou acontecimentos locais. Além disso, recebe 4d6 dados de auxílio.

Sempre que faz um teste de perícia baseada em Carisma nesse ambiente, você pode gastar um desses dados e adicionar como um bônus no teste. Pré-requisitos: treinado em Intuição e Investigação

Guarda Pessoal: Você recebe um pelotão de infantaria veterano que atua como seu guarda-costas. No 11º nível, o pelotão se torna um parceiro mestre. Se perder seu pelotão de infantaria, você pode arregimentar outro após uma semana. Pré-requisito: 5º nível de nobre

Hedonismo Aristocrático: Uma vez por dia, você pode gastar 1 hora e um valor a sua escolha entre T$ 100, T$ 500 e T$ 2.000 em luxos como comida, bebida e apresentações artísticas. Se tiver gastado T$ 100, você recebe 4 PM temporários por patamar, que duram até o fim do dia. Se tiver gastado T$ 500, o ganho aumenta para 5 PM por patamar e, se tiver gastado T$ 2.000, para 6 PM por patamar

Instigar Violência: Uma vez por rodada por aliado, quando um aliado em alcance curto faz um acerto crítico em um inimigo, você pode gastar 3 PM para que esse aliado faça mais um ataque contra o mesmo inimigo. Pré-requisitos: treinado em Guerra, 11º nível de nobre

Insuflar Investida: Quando faz uma investida, você pode gastar 1 PM por aliado a sua escolha em alcance curto. Se fizer isso, a próxima investida que cada um desses aliados fizer até o início do seu próximo turno causa +2d8 pontos de dano. Pré-requisito: Estrategista

Legado Mágico: Você recebe um item mágico menor a sua escolha, como um presente ou uma herança de família. No início de cada aventura, você pode substituir esse item por outro. A partir do 14º nível, quando substitui o item pode escolher um item mágico médio e, a partir do 17º nível, um item mágico maior. Pré-requisito: 11º nível de nobre

Líder Enérgico: Você soma seu Carisma em Iniciativa. Além disso, se for o primeiro na iniciativa, em seu primeiro turno você pode usar uma habilidade de nobre com execução de ação de movimento ou padrão como ação livre. Pré-requisito: treinado em Iniciativa

Líder Impiedoso: Sempre que um aliado sob efeito da sua habilidade Gritar Ordens fizer um acerto crítico ou reduzir um inimigo para 0 PV ou menos, você recupera 1 PM. Pré-requisito: 5º nível de nobre

Linhagem Distinta: Você descende de uma família ilustre — ou, por suas ações, tornou sua família ilustre. Seja como for, o nome de sua família o inspira a grandes feitos. Quando você usa Orgulho, o custo da habilidade diminui em –1 PM. Além disso, uma vez por cena, quando usa Orgulho, você pode gastar +5 PM. Se fizer isso, o bônus fornecido pela habilidade dobra e, ao fazer o teste de perícia afetado por ela, você rola dois dados e usa o melhor resultado. Pré-requisito: 17º nível de nobre

Poder de Paladino

Arma Juramentada: Se você estiver empunhando a arma preferida de sua divindade, ela recebe uma fração do poder divino. Em suas mãos, ela é considerada mágica e recebe os benefícios de uma melhoria (escolhido ao receber este poder, exceto material especial), cujos pré-requisitos ela cumpra. Essa melhoria não conta no limite da arma. Se você descumprir as Obrigações e Restrições da divindade, este efeito deixa de funcionar até você recuperar seus PM. Pré-requisito: devoto de uma divindade

Arma Sacramentada: A conexão de sua arma com sua divindade se torna mais forte. Em suas mãos, a arma também recebe os benefícios de um encanto (escolhido ao receber este poder) cujos pré-requisitos ela cumpra. Esse encanto não conta no limite da arma e também deixa de funcionar se você descumprir suas Obrigações e Restrições. Pré-requisitos: Arma Juramentada, 11º nível de paladino

Aura Vingadora: Enquanto sua aura estiver ativa, você e cada aliado dentro dela recebem +1d6 de luz em uma rolagem de dano corpo a corpo uma vez por rodada. Pré-requisito: 8º nível de paladino

Bloqueio Divino: Quando sofre um ataque, se estiver empunhando um escudo, você pode gastar 2 PM para receber +5 na Defesa contra esse ataque. Pré-requisito: proficiência com escudos

Convicção Heroica: Uma vez por cena, quando seus pontos de vida forem reduzidos a 0 ou menos, você pode gastar 5 PM para curar 50 PV. Pré-requisito: 11º nível de paladino

Expurgo Sagrado: Quando você usa Golpe Divino contra um abissal ou um morto-vivo, seu custo diminui em –1 PM (cumulativo com outras reduções) e o bônus de dano da habilidade aumenta em mais um dado

Escudo Fraterno: Se você estiver empunhando um escudo, sua Égide Sagrada afeta aliados até 9m (em vez de apenas adjacentes). Pré-requisito: Égide Sagrada

Escudo Sagrado: Se estiver empunhando um escudo, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para criar uma barreira sagrada com duração sustentada a partir dele. Você recebe redução de dano igual ao seu Carisma. Pré-requisitos: Bloqueio Divino, 7º nível de paladino

Fulgor Ardente: Quando usa Golpe Divino, você pode gastar +1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, todos os inimigos a até 6m do alvo do ataque sofrem dano de luz igual ao dano extra causado por essa habilidade. Pré-requisito: Fulgor Divino

Guardião Celestial: Você pode gastar uma ação padrão e 10 PM para convocar um espírito para lutar ao seu lado. O guardião celestial flutua ao seu redor, é incorpóreo e imune a dano e possui 100 pontos de luz. Uma vez por rodada, quando você sofre dano, pode fazer o espírito absorver esse dano. Ele perde pontos de luz igual ao dano que você sofreria, e desaparece se seus pontos de luz forem reduzidos a 0. Além disso, uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para fazer o espírito atacar uma criatura em alcance curto (ataque igual a sua Religião com um bônus adicional de +10, dano 4d8 mais seu Carisma de luz, crítico 18/x3). Pré-requisito: 17º nível de paladino

Investida Sagrada: Quando faz uma investida montada, você pode pagar 1 PM para receber deslocamento de voo igual ao seu deslocamento base até o fim do seu turno e causar +1d8 pontos de dano. Pré-requisitos: Montaria Sagrada, 10º nível de paladino

Julgamento Divino: Desafio: Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. Sempre que esse inimigo ataca um de seus aliados, ele recebe uma penalidade cumulativa de –1 em testes de ataque (limitado pelo seu Carisma). Essa penalidade acaba se ele atacar você ou se você terminar seu turno além do alcance corpo a corpo dele

Julgamento Divino: Proteção: Você pode gastar 2 PM para conceder 10 PV temporários e +2 na Defesa para uma criatura em alcance curto

Julgamento Divino: Redenção: Você é capaz de criar um vínculo espiritual com um aliado. Você pode lançar Escudo da Fé, mas apenas com o aprimoramento que divide o dano entre o alvo e você (mas não precisa cumprir seu requisito de círculo)

Julgamento Divino: Retribuição: Você pode marcar um inimigo em alcance curto. Na próxima vez em que esse inimigo causar dano em você, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra ele (desde que ele esteja em seu alcance)

Luz Purificadora: Quando usa Golpe Divino, você pode gastar +1 PM para converter todo o dano causado para luz e ignorar 10 pontos de redução de dano do alvo

Manto de Batalha: Você aprende e pode lançar Vestimenta da Fé, e pode usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um clérigo de seu nível. Pré-requisito: 5º nível de paladino

Paladino do Reino: Você recebe um poder de cavaleiro cujos pré-requisitos cumpra, usando seu nível como nível de cavaleiro. Pré-requisito: treinado em Nobreza

Rajada Divina: Quando faz um Golpe Divino com Luz Purificadora, você pode gastar +1 PM para aumentar o alcance desse ataque para curto (ele ainda conta como um ataque corpo a corpo). Pré-requisito: Luz Purificadora

Sacrifício: Uma vez por rodada, quando faz um ataque corpo a corpo, você pode sacrificar 5 PV por patamar para aumentar o dano desse ataque em +1d10 por patamar. Por exemplo, se você for um personagem de 5º nível, pode perder 10 PV para causar +2d10 pontos de dano

Sentença Dobrada: Quando profere um julgamento, você pode gastar +1 PM para proferir um segundo julgamento com a mesma ação (pagando o custo de ambos)

Virtude Paladinesca: Paciência: Em combate, você pode ficar uma rodada inteira em meditação, sem fazer ações (exceto reações), para receber +2 em testes de perícia e na Defesa até o fim da cena

Poderes de Combate

Arremesso Devastador: Quando faz um ataque à distância com uma arma de arremesso, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, além do dano você faz uma manobra derrubar ou empurrar

contra o alvo, usando o resultado do ataque como o teste de manobra. Pré-requisito: Arremesso Potente

Ataque com o cabo: Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir enquanto empunha uma arma alongada, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, pode fazer um ataque extra com o cabo da arma. Você usa as mesmas estatísticas de um ataque normal da arma, mas seu dano básico se torna 1d6 (impacto) e seu crítico se torna x2. Pré-requisito: Estilo de Arma Longa

Ataque em Arco: Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, seu ataque pode acertar até três criaturas adjacentes entre si que estejam em seu alcance (faça um único teste de ataque e compare-o com a Defesa de cada criatura). Se você estiver atacando um bando, em vez disso seu ataque causa 50% a mais de dano. Pré-requisitos: treinado em Luta, 4º nível de personagem

Bravura Indômita: Se estiver adjacente a dois ou mais inimigos aptos a atacá-lo, você recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça. Pré-requisito: treinado em Vontade

Briga de Rua: Você sabe chutar áreas sensíveis dos inimigos e usar outros truques sujos. Uma vez por rodada, quando faz uma finta, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso e vencer o teste oposto da finta, além dos efeitos de fintar, você pode fazer um ataque desarmado contra o alvo como uma ação livre. Se acertar esse ataque, causa +2d6 pontos de dano. Pré-requisito: Briga ou Estilo Desarmado

Chuva de Golpes: Quando ataca com duas armas empunhadas usando o poder Estilo de Duas Armas, você pode fazer um ataque desarmado adicional. Pré-requisitos: Briga ou Estilo Desarmado, Estilo de Duas Armas

Catafractário: Antigos guerreiros montados de Lamnor, os catafractários eram famosos por suas táticas defensivas. Embora suas unidades não existam mais, suas técnicas nperduraram. Se estiver montado e vestindo armadura pesada, você recebe +1 na Defesa por nível de parceiro de sua montaria. Pré-requisitos: Encouraçado, Ginete

Contra-Ataque: Uma vez por rodada, se uma criatura atacá-lo e errar, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra essa criatura. Pré-requisito: Combate Defensivo

Coragem Aguerrida: Quando estiver com metade ou menos de seus PV totais, você recebe +2 em testes de perícia e na Defesa. Pré-requisito: treinado em Vontade

Corte Lacerante: Quando ataca com uma arma corpo a corpo de corte, você pode gastar 2 PM. Se acertar o ataque, você causa +1d10 pontos de dano e o alvo fica sangrando. Pré-requisito: treinado em Luta

Defesa Armada: Sua arma é tão grande que funciona como um escudo, protegendo-o dos ataques de seus inimigos. Se estiver usando uma arma corpo a corpo de duas mãos, você recebe +2 na Defesa e em Fortitude. Pré-requisito: Estilo de Duas Mãos

Encastelado: Se estiver usando uma armadura pesada, você nrecebe redução de dano 2. Essa RD aumenta em +1 para cada outro poder que você possua que tenha Encouraçado como pré-requisito. Pré-requisitos: Encouraçado, 5º nível de personagem

Escudo Heroico: Você pode empunhar e soltar seu escudo como ação livre e, quando ataca com ele, pode tratá-lo como uma arma de arremesso com alcance curto. Sempre que arremessa o escudo, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, você pode fazer com que ele retorne à sua mão (pegá-lo é uma reação) ou ricocheteie contra outro alvo; nesse caso, você faz um novo ataque à distância com uma npenalidade cumulativa de –5. Você pode continuar atacando novos alvos até recuperar o escudo ou nerrar um ataque. Pré-requisito: Ataque com Escudo

Estocada Pungente: Quando ataca com uma arma corpo a corpo de perfuração, você pode gastar 2 PM. Se acertar, o alvo sofre –5 em rolagens de dano por 1 rodada. Pré-requisito: treinado em Luta

Estudar o Adversário: Na primeira vez na rodada em que erra um ataque, você recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque contra o mesmo alvo até o fim da cena. Pré-requisito: Int 1

Firula Inspiradora: Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para realizar uma firula qualquer. Faça um teste de Atuação (CD 10). Se passar, você recebe +1 em testes de perícia e na Defesa, +1 adicional para cada 10 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD, até o início do seu próximo turno

Matador de Monstros: Você recebe +1d10 nas rolagens de dano contra criaturas de tamanho Grande ou maior, e essas criaturas não recebem bônus por tamanho em testes de manobras de combate contra você. Pré-requisito: 5º nível de personagem

Mobilidade: Quando usa a ação movimentar-se e percorre pelo menos 6m, você recebe +2 em testes de ataque e na Defesa até o início do seu próximo turno. Pré-requisito: Esquiva

Na Mosca: Se fizer um ataque à distância, você pode gastar 1 PM. Se acertar o ataque, você causa um dado extra de dano do mesmo tipo (por exemplo, com uma besta pesada, causa +1d12). Pré-requisito: Estilo de Arremesso ou Estilo de Disparo

Pancada Estonteante: Quando ataca com uma arma corpo a corpo de impacto, você pode gastar 2 PM. Se você acertar o ataque, o alvo fica desprevenido por uma rodada (ou seja, até o fim do seu próximo turno). Pré-requisito: treinado em Luta

Precisão Letal: A margem de ameaça de seus ataques aumenta em +1. Pré-requisito: 11º nível de personagem

Sanguinário: Sempre que você causar 10 ou mais pontos de dano em um ou mais inimigos, recebe um bônus cumulativo de +1 em rolagens de dano até o fim da cena (limitado pela sua Força)

Sentinela Implacável: Uma vez por rodada, se você estiver empunhando uma arma de disparo carregada e um inimigo se mover dentro do alcance da arma, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque contra essa criatura usando essa arma. Pré-requisitos: Sab 1, treinado em Iniciativa e Percepção, Estilo de Disparo

Sequência de Golpes: Você desfere uma tempestade de golpes, usando a força de um movimento para impulsionar o outro, sem dar chance para sua vítima reagir. Quando você acerta um ataque corpo a corpo em uma criatura, recebe um bônus cumulativo de +1 em testes de ataque e rolagens de dano contra a mesma criatura nesse turno (limitado pela sua Força)

Truque da Mão Lesta: Se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma mão e nada na outra, você pode trocar a arma de mãos rapidamente para confundir um inimigo adjacente. Esse inimigo fica desprevenido até o fim do seu turno e, se você acertá-lo nesse turno, seu dano com a arma aumenta em dois passos. Você pode usar este poder uma vez por inimigo em cada cena. Pré-requisito: Estilo de Uma Arma

Poderes de Destino

Alma Livre: Arton tem muitas maravilhas a serem exploradas, muitos caminhos a serem percorridos — e você não é louco de se prender a um só. Escolha uma classe. Você pode escolher um poder dessa classe como se pertencesse a ela (para efeitos de nível na classe desse poder, considere seu nível de personagem −4). Note que você não recebe o poder, apenas o direito de escolhê-lo mais tarde

Andarilho Urbano: Nas tavernas mais sujas e nos becos mais escuros você está em casa. Se estiver em uma cidade, você recebe +2 na Defesa, em Enganação e em Investigação

Carícias Revigorantes: Você sabe como aliviar as dores e tristezas de uma pessoa. Você pode gastar 1 minuto e 2 PM para recuperar 2d4 PM de uma criatura adjacente. Uma mesma criatura só pode receber os benefícios deste poder uma vez por dia. Pré-requisitos: Car 2, Sedução Lasciva

Diligente: Você pode gastar uma ação de movimento para se concentrar na tarefa à frente. Se fizer isso, recebe +2 em um teste de perícia (exceto testes de ataque) que exija no máximo uma ação completa para ser realizado e que seja realizado até o fim do seu próximo turno

Foco em Habilidade: Escolha uma habilidade. A CD para resistir a essa habilidade aumenta em +2. Você pode escolher este poder outras vezes para habilidades diferentes. Este poder não pode ser aplicado a magias (mas veja Foco em Magia e Especialização em Magia)

Grandão: Você conta como uma categoria de tamanho maior para propósitos do modificador de Furtividade e manobras, espaço ocupado e alcance natural. Além disso, sua capacidade de carga aumenta em 5 espaços. Pré-requisito: Con 2

Herói dos Sete Instrumentos: Você aprendeu de tudo um pouco e um pouco de tudo. Você recebe um bônus de +1 em testes de perícias nas quais não é treinado. No 7º nível esse bônus aumenta para +2 e, no 15º nível, aumenta para +3

Impostor: Graças a seu extremo charme e autoconfiança, você consegue convencer outras pessoas — e você mesmo — de que tem certas habilidades que, na verdade, não possui. Uma vez por cena, quando faz um teste de perícia que exija no máximo uma ação

completa para ser realizado, você pode gastar 2 PM para usar Enganação no lugar dessa perícia. Pré-requisitos: Car 3, Foco em Perícia (Enganação)

Liderança Inspiradora: Seu magnetismo pessoal deixa seus seguidores ávidos para ajudá-lo. Você gasta uma ação padrão (em vez de completa) para posicionar seus capangas em combate. Além disso, uma vez por rodada, pode gastar uma ação livre para fazê-los movimentar-se ou causar dano (mas continua só podendo fazê-los causar dano uma vez por rodada. Pré-requisitos: Car 1

Meditação Autoafirmativa: Você pode entrar em um transe hipnótico no qual convence a si mesmo de que possui certas habilidades. Para usar este poder, você deve escolher um benefício da tabela abaixo e meditar por 1 dia. No fim do dia, faça um teste de Carisma (CD conforme o benefício escolhido). Se passar, você adquire esse benefício por uma semana ou até usar este poder novamente.

Benefício	CD
"Eu sei lutar." +1 em ataques	15
"Eu sei lutar muito bem." +2 em ataques	20
"Por Anilatir, como eu luto bem!" +3 em ataques	25
"Ninguém toca em mim." +2 Defesa	20
"Nada me Afeta." +5 em testes de resistência	20
"Eu sei fazer isso." Torna-se treinado em uma perícia	17
"Eu sou bom demais!" Pode usar um poder cujos pré-requisitos você cumpra	22

Enquanto medita, você fica fascinado. Você pode meditar por mais de um dia; nesse caso, cada dia fornece um bônus de +1 no teste de Carisma, até um máximo de +7 para uma semana. Mestres malvados podem exigir testes de Fortitude para personagens que passem vários dias sem se alimentar. Pré-requisitos: Sab 1, Car 1, 5º nível de personagem

Pose Assustadora: Você recebe +2 em Intimidação e pode gastar 1 PM para assustar como uma ação de movimento. Pré-requisitos: Car 1, treinado em Intimidação

Sedução Lasciva: Você pode seduzir pessoas. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Vontade de seu alvo. Se você vencer, o alvo fica enfeitiçado por 1 dia (se voce falhar, não pode mais tentar com esse alvo nessa cena). Usar este poder gasta alguns minutos de interação e 3 PM. Pré-requisitos: Car 1, treinado em Enganação

Ventriloquismo: Você pode gastar 1 PM para fazer sua voz parecer vir de outro lugar por 1 rodada. De acordo com o mestre, se um uso deste poder gerar uma situação muito suspeita, você precisará fazer um teste de Enganação oposto pela Intuição de quem está tentando enganar. Se a criatura vencê-lo, percebe que o som vem de você. Pré-requisitos: treinado em Atuação e Enganação

Poderes de Magia

Barreira Mística: Você usa a energia residual da conjuração de feitiços para materializar escudos capazes de protegê-lo de ataques físicos. Quando lança uma magia, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, você recebe +4 na Defesa até o início do seu próximo turno

Esoterismo: Quando lança uma magia, você pode pagar 2 PM para canalizá-la através de dois itens esotéricos diferentes simultaneamente, recebendo os benefícios de ambos. Pré-requisito: lançar magias de 2º círculo

Estilo Esotérico: Uma vez por rodada, quando faz a ação agredir em corpo a corpo enquanto empunha um item esotérico, você pode gastar 2 PM para lançar uma magia como uma ação livre. A magia precisa ter execução original de movimento, padrão ou completa. Pré-requisitos: treinado em Luta e Misticismo, 5º nível de personagem

Encantar Itens Menores: Você pode encantar itens mágicos menores permanentes. Fazer isso segue as mesmas regras para fabricar esses itens, mas você usa Misticismo (se lança magias arcanas) ou Religião (se lança magias divinas) no lugar de Ofício e precisa já possuir o item base (você não fabrica o item, apenas adiciona os efeitos mágicos a ele). Pré-requisitos: lançar magias de 3º círculo, treinado em Misticismo ou Religião

Encantar Itens Médios: Como Encantar Itens Menores, mas você pode encantar itens médios. Pré-requisitos: lançar magias de 4º círculo, Encantar Itens Menores

Encantar Itens Maiores: Como Encantar Itens Menores, mas você pode encantar itens maiores. Pré-requisitos: lançar magias de 5º círculo, Encantar Itens Médios

Especialização em Magia: Escolha uma magia que possa lançar. A CD para resistir a essa magia aumenta em +2. Pré-requisito: Foco em Magia com a magia escolhida

Explosão Fulgente (Aprimoramento): Suas chamas mágicas emitem um brilho intenso. Um alvo que falhe no teste de resistência fica cego por 1 rodada (ou ofuscado, se já ficou cego por este aprimoramento nessa cena). Este aprimoramento só pode ser aplicado em magias que causam dano de fogo e permitem testes de resistência. Custo: +1 PM

Gênese Elemental (Aprimoramento): Além do normal, a magia cria 1d4 (+1 por círculo) capangas elementais Pequenos em espaços desocupados adjacentes ao alvo ou dentro da área de efeito da magia (deslocamento 9m, Defesa 15, dano 1d6+1 do tipo da magia, imunidade a atordoamento, cansaço, dano do seu elemento, dano não letal, efeitos de metabolismo e paralisia). Eles desaparecem quando são reduzidos a 0 PV ou no fim da cena. Custo: +3 PM. Pré-requisito: lançar magias de 2° círculo

Magia Dividida (Aprimoramento): A área da magia é dividida em duas, cada uma com metade do tamanho da original, que não podem se sobrepor. Por exemplo, uma Bola de Fogo (raio de 6m) pode ser dividida em duas áreas com 3m de raio. Custo: +2 PM. Pré-requisito: lançar magias de 2° círculo

Magia Suspensa: Quando lança uma magia com execução de ação de movimento ou padrão, você pode aumentar sua execução para uma ação completa ou para 2 ou 3 rodadas. Se fizer isso, a CD para resistir à magia aumenta respectivamente em +1, +2 ou +5. Miasma Tóxico Aprimoramento A magia exala vapores nocivos. Um alvo que falhe no teste de resistência fica enjoado por 1 rodada. Este aprimoramento só pode ser aplicado em magias que causam dano de ácido e permitem testes de resistência. Custo: +1 PM

Prisão Gélida (Aprimoramento): A magia cobre os alvos com cristais de gelo. Um alvo que falhe no teste de resistência fica enredado por 1 rodada. Este aprimoramento só pode ser aplicado em magias que causam dano de frio e permitem testes de resistência. Custo: +1 PM.

Trovão Retumbante (Aprimoramento): A magia emite um estrondo poderoso. Um alvo que falhe no teste de resistência fica caído (apenas uma vez por cena) e surdo. Este aprimoramento só pode ser aplicado em magias que causam dano de eletricidade e permitem testes de resistência. Custo: +1 PM

Poderes de Tormenta

Bolsões Insanos: Seu corpo possui espaços vazios sob sua pele ou carapaça, possibilitando que você carregue mais itens, em lugares nos quais eles dificilmente serão achados. Seu limite de carga aumenta em 2 espaços, mais 1 espaço para cada outro poder da Tormenta que você possui, e você recebe +5 em testes de Ladinagem para ocultar itens nesses espaços

Carapaça Corrompida: As placas quitinosas que recobrem seu corpo são especialmente grossas, formadas por matéria vermelha que parece repelir os elementos físicos de Arton. Você recebe redução de dano 1. Essa RD aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui. Pré-requisito: Carapaça

Repulsivo: A presença da Tempestade Rubra em você é tão forte que é difícil olhar em sua direção. O primeiro ataque de cada inimigo contra você em cada cena sofre uma penalidade igual ao total de poderes da Tormenta que você possui (incluindo este). Após o primeiro ataque, os inimigos já se acostumaram com sua aparência atroz e não sofrem mais essa penalidade. Pré-requisito: Car –1 ou menor

Repulsivo: A presença da Tempestade Rubra em você é tão forte que é difícil olhar em sua direção. O primeiro ataque de cada inimigo contra você em cada cena sofre uma penalidade igual ao total de poderes da Tormenta que você possui (incluindo este). Após o primeiro ataque, os inimigos já se acostumaram com sua aparência atroz e não sofrem mais essa penalidade. Pré-requisito: Car –1 ou menor

Secreção Cicatrizante: Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para secretar um fluido rubro e viscoso sobre você mesmo ou uma criatura adjacente. O alvo recupera 2d6+2 PV mas fica enjoado por 1 rodada (Fort CD Con evita). Para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui, a cura aumenta em +1d6+1 e a CD aumenta em +1

Simetria Radial: Aos poucos, seu físico se rearranjou, abandonando a anatomia artoniana quase que por completo. Seus olhos ficam em

lados opostos da cabeça e sua boca fica no topo. Seu tórax adquiriu forma tubular e seus braços e pernas são distribuídos em seu corpo de forma que você não tem mais dois "lados". Você não pode ser flanqueado ou ficar caído e recebe um bônus de +5 para evitar ser agarrado. Pré-requisito: quatro outros poderes da Tormenta

Tempo Místico: Você é capaz de acessar uma pequena parte do controle dos lefeu sobre o tempo. Uma vez por rodada, quando você lança uma magia com execução de movimento, padrão ou completa, pode gastar 2 PM e perder 1d6, 1d8 ou 1d12 PV para diminuir o tempo de execução da magia em um, dois ou três passos, respectivamente (até um mínimo de ação livre). Essa perda de vida só pode ser curada com descanso. Pré-requisito: dois outros poderes da Tormenta

Poderes de Raça

Ajudante Nato (Qareen): Quando você passa em um teste para ajudar, o bônus fornecido aumenta em +1. Além disso, se você estiver flanqueando um inimigo, o bônus que seus aliados recebem em testes de ataque contra esse inimigo por flanquear aumenta em +1 (para um total de +3)

Amo (Qareen): Escolha um personagem (jogador ou NPC). Você adotou esse personagem como seu amo. Quando usa a habilidade Desejos a pedido do seu amo, o custo da magia diminui em –2 PM (em vez de apenas –1). Contudo, sempre que seu amo estiver presente em uma situação de perigo (como um combate) ou sob efeito de uma condição, você sofre –2 em testes de perícias. Se o amo morrer, essa penalidade permanece até o fim da aventura (quando então você pode escolher um novo amo)

Arma Amada (Anão, Hobgoblin): Escolha uma arma. Com essa arma, você recebe +2 em rolagens de dano e +5 em testes de manobra para resistir a desarmar e quebrar

Arma Natural Aprimorada (Várias): Escolha uma de suas armas naturais fornecidas por raça. O dano dessa arma aumenta em um passo e sua margem de ameaça aumenta em +1. Você pode escolher este poder outras vezes para armas naturais diferentes. Pré-requisito: arma natural fornecida por uma habilidade de raça

Arma Natural Hábil (Várias): Escolha uma arma natural fornecida por raça com a qual você possa gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra quando faz a ação agredir. Você não precisa gastar pontos de mana para isso. Você continua só podendo fazer isso uma vez por rodada. Pré-requisito: arma natural fornecida por uma habilidade de raça

Arquearia Élfica Elfo (Elfo): Para você, todos os arcos são armas simples. Além disso, você recebe +2 nas rolagens de dano com arcos

Arsenal de Lisandra (Dahllan): Você aprende e pode lançar Armamento da Natureza. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM. Além disso, ao usar sua habilidade Armadura de Allihanna, você recebe um bônus na Defesa adicional de +1 por patamar (ou seja, Defesa +3 no patamar iniciante, +4 no veterano e assim por diante)

Asas de Aço (Harpia, Kallyanach, Pteros, Suraggel): Suas asas são sobrenaturalmente resistentes. Elas fornecem +2 na Defesa e podem ser usadas como armas naturais (dano 2d4, crítico x2, impacto). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com as asas (exceto se as estiver usando para voar). Pré-requisito: possuir asas

Asas Extraplanares (Suraggel): Você desenvolve um par de asas adequado à sua herança planar — normalmente, emplumadas se você for um aggelus ou coriáceas se você for um sulfure, embora isso possa mudar. Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m. Enquanto estiver voando dessa forma, você fica vulnerável.

Atração pela Pólvora (Anão, Goblin, Hobgoblin, Kliren): Entre seu povo, existem aqueles que amam a pólvora. Você é um deles! Você recebe +1 em testes de ataque e +2 em rolagens de dano com armas de fogo. Com bombas e itens similares baseados em pólvora, você causa +1 de dano por dado de dano. Pré-requisito: treinado em Ofício (alquimista)

Camuflagem Mimética (Sereia/Tritão, Trog): Você pode mudar sua cor e textura a ponto de ficar quase invisível. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para receber um bônus em Furtividade até o fim da cena. O bônus varia conforme o que você estiver vestindo: +10 se estiver sem armadura e com no máximo um item vestido, +5 se estiver de armadura leve e/ou com até dois itens vestidos, +2 se estiver de armadura pesada e/ou com mais de dois itens vestidos

Canto da Sereia (Sereia/Tritão): Sua voz é melodiosa e encantadora, capaz de fascinar até as pessoas mais cruéis. Você recebe +2 em Atuação. Além disso, o alcance das magias adquiridas por sua Canção dos Mares aumenta em um passo (de curto para médio e de médio para longo) e a CD para resistir a elas aumenta em +2

Cascos Poderosos (Centauro, Minotauro, Sátiro): Quando faz um ataque desarmado, você pode gastar 1 PM para desferir esse ataque usando seus cascos. Se fizer isso, causa +1 dado de dano do mesmo tipo, mas não pode escolher causar dano não letal

Chassi Gracioso (Golem): Seu corpo artificial foi feito com materiais leves e belos. Você recebe +2 em Diplomacia e não possui a penalidade de armadura da habilidade Chassi

Citadino (Humano, Hynne, Kliren, Meio-Elfo): Você foi criado em uma metrópole, onde se acostumou a lidar com várias pessoas — mas também às facilidades da civilização. Você recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma (exceto Adestramento)

Comandar Aprimorado (Humano): Quando usa Comandar, você pode gastar +2 PM para aumentar o bônus fornecido pelo poder em +1 Pré-requisitos: Car 2, Comandar

Conforto do Aço (Anão): Seu povo veste metal como se fosse algodão. Você não sofre penalidade de armadura por usar armaduras (mas ainda sofre por escudos). Além disso, se estiver usando armadura pesada, recebe +2 na Defesa

Constrição Atroz (Dahllan): Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para expelir gavinhas de seu corpo. No início de cada um de seus turnos, qualquer inimigo em alcance curto deve fazer um teste de Reflexos (CD Sab). Se falhar, fica enredado. Um inimigo enredado pode escapar gastando uma ação padrão e passando em um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD Sab), ou afastando-se 9m de você. Este poder tem duração sustentada

Coração de Pedra (Anão, Medusa): Você recebe +1 PV por nível e imunidade a petrificação

Coro Sibilante (Medusa): Você pode gastar 1 PM para fazer suas serpentes ecoarem suas palavras. Até o fim da cena, você recebe +2 em testes de perícias originalmente baseadas em Carisma (exceto testes de ataque)

Crescimento Feérico (Duende, Sílfide): Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para aumentar uma categoria de tamanho e receber +1 em Força (máximo Grande). A partir do patamar veterano, você também pode gastar 3 PM para aumentar duas categorias de tamanho; nesse caso, recebe +2 em Força (máximo Enorme). Seu equipamento muda com você. A transformação dura pelo tempo que você quiser, mas você reverte ao tamanho normal se ficar inconsciente ou morrer. Voltar ao seu tamanho original é uma ação livre

Criança da Luz (Aggelus): O sangue extraplanar é mais forte em você. Seu bônus racial em Diplomacia e Intuição aumenta para +5 e você recebe redução de eletricidade e frio 5

Criança das Trevas (Sulfure): O sangue extraplanar é mais forte em você. Seu bônus racial em Enganação e Furtividade aumenta para +5 e você recebe redução de fogo e trevas 5

Devoção Iluminada (Várias): Você recebe +2 em Vontade, perde a sensibilidade a luz causada por sua raça e não pode mais ser ofuscado. Pré-requisitos: sensibilidade a luz como habilidade racial, devoto de uma divindade que canalize energia positiva.

Duas Cabeças (Gnoll, Kaijin, Lefou, Orc, Trog): Você nasceu com duas cabeças, ou então uma segunda cabeça brotou de seu corpo em determinado momento. Elas podem ser iguais ou não (por exemplo, uma pode ser menor ou atrofiada) e podem ter personalidades compatíveis ou não — fique à vontade para interpretar diálogos entre elas. Sempre que fizer um teste de Vontade, você pode gastar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. Além disso, se você tem uma arma natural de mordida, recebe uma arma natural extra do mesmo tipo e com as mesmas estatísticas (se você pode fazer um ataque extra com sua mordida original gastando 1 PM, agora poderá fazer um ataque com cada mordida gastando 2 PM). Se um efeito modificar uma de suas mordidas, escolha qual é afetada

Dupla Conjuração (Gnoll, Kaijin, Lefou, Orc, Trog): Uma vez por rodada, quando lança uma magia usando uma ação padrão, você pode gastar 5 PM para lançar uma magia adicional (mas somente magias cuja execução seja ação de movimento ou padrão). Você precisa

gesticular com duas mãos livres, em vez de uma, para isso. Pré-requisitos: Des 2, lançar magias, Dupla Inteligência

Dupla Inteligência (Gnoll, Kaijin, Lefou, Orc, Trog): Quando faz um teste de Inteligência ou de perícias baseadas nesse atributo, você pode gastar 2 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. Pré-requisitos: Int 2, Duas Cabeças

Dupla Prontidão (Gnoll, Kaijin, Lefou, Orc, Trog): Com campo de visão superior e órgãos sensoriais duplicados, você recebe +2 em Percepção, nunca fica desprevenido e não pode ser flanqueado. Pré-requisitos: Sab 2, Duas Cabeças

Duro Como Aço (Anão): Se estiver usando armadura pesada, você pode somar sua Constituição na Defesa. Se fizer isso, não pode somar sua Destreza, mesmo que outras habilidades ou efeitos permitam isso. Pré-requisito: 11º nível de personagem

Entre as Pernas (Goblin, Hynne, Kobolds): Você pode ocupar o mesmo espaço de criaturas duas categorias de tamanho maiores que você (em vez de três). Enquanto estiver ocupando o mesmo espaço que uma criatura maior que você, ataques contra você têm 25% de chance de acertar a criatura maior (inclusive ataques feitos pela própria criatura!). Pré-requisito: treinado em Acrobacia

Escapada Criativa (Goblin, Meio-Elfo): Quando faz um teste de resistência, você pode gastar 2 PM para somar sua Inteligência ao resultado do teste

Esgrima Élfica (Elfo): Sua raça mescla arte e guerra como nenhuma outra. Você recebe +1 em testes de ataque com espadas e, para você, todas as espadas são consideradas armas ágeis

Estilo Clássico (Humano): Enquanto estiver empunhando uma espada e um escudo, você recebe +2 nas rolagens de dano com sua arma e +2 na Defesa

Estirpe Arcana (Elfo, Eiradaan, Nagah fêmea): Você recebe +2 pontos de mana por patamar e +2 em Misticismo

Exaltação do Rejeitado (Kaijin, Lefou): Muitos acreditam que você não merece sua divindade, mas ela prova o contrário. Quando lança uma magia divina, você recebe um bônus em testes de resistência igual ao círculo da magia lançada, até o início do seu próximo turno. Pré-requisito: lançar magias divinas

Explosão Óssea (Osteon): Sempre que você sofre dano, pode gastar 2 PM para fazer alguns de seus ossos se soltarem, absorvendo o choque. Isso reduz o dano sofrido à metade, mas o deixa fraco (já que você perde partes de seu esqueleto). Essa condição é cumulativa — se usar este poder duas vezes, você fica debilitado e, se usá-lo três vezes, fica inconsciente. Essas condições duram até você recolher seus ossos (uma ação completa) ou até o fim do dia

Falatório Criativo (Goblin): Escolha uma perícia originalmente baseada em Carisma. Você pode usar Inteligência como atributo-chave dessa perícia

Familiar de Elemento (Qareen da Água, Ar, Fogo ou Terra): Seu familiar se transforma em uma criatura elemental (por exemplo, se você é um qareen do fogo e seu familiar é um corvo, ele passa a ser um corvo feito de chamas). Seu familiar se torna imune a dano do seu elemento e, sempre que você lança uma magia que gere um efeito desse elemento, recebe +1 PM para gastar em aprimoramentos. Ele continua fornecendo seus benefícios originais. Pré-requisito: possuir um familiar

Familiar de Luz (Aggelus, Qareen da Luz): Seu familiar se transforma em uma criatura celestial. Além dos benefícios normais, seu familiar se torna imune a dano de luz e, sempre que lança uma magia que gere um efeito de luz, você recebe +1 PM para gastar em aprimoramentos. Pré-requisito: possuir um familiar

Familiar de Trevas (Sulfure, Qareen das Trevas): Seu familiar se transforma em uma criatura abissal. Além dos benefícios normais, seu familiar se torna imune a dano de trevas e, sempre que lança uma magia que gere um efeito de trevas, você recebe +1 PM para gastar em aprimoramentos. Pré-requisito: possuir um familiar

Faro Aprimorado (Minotauro, Moreau do Lobo): Seu olfato é ainda mais apurado que o padrão de sua raça. Você recebe +2 em Intuição, Investigação e Percepção, +5 em testes de Sobrevivência para rastrear e percebe automaticamente a presença de criaturas em alcance curto (mas não sua localização). De acordo com o mestre, criaturas sem cheiro (como alguns construtos ou seres incorpóreos) podem ser indetectáveis ao seu faro

Fragrância de Rosas (Dahllan, Duende): Você cheira bem. Você recebe +2 em Diplomacia e pode gastar uma ação padrão e 2 PM para forçar todas as criaturas em alcance curto a fazerem um teste de Fortitude (CD Car). Uma criatura que falhe fica pasma por 1 rodada (apenas uma vez por cena) como um efeito metabólico

Fúria Aterrorizante (Galokk, Ogro): Quando você entra em fúria, inimigos em alcance curto ficam abalados até o fim da cena (Von CD Com reduz para 1 rodada). Pré-requisito: Fúria ou Fúria Divina

Fúria Natural (Várias): Quando você é dominado por seus instintos selvagens, prefere usar suas armas naturais àquelas criadas pela civilização. Quando você está em fúria, o dano de suas armas naturais aumenta em um passo e a margem de ameaça delas aumenta em +1. Pré-requisitos: Fúria, arma natural fornecida por uma habilidade de raça

Gavinhas (Dahllan): Quando você usa Armadura de Allihanna, duas gavinhas crescem de suas costas. Cada gavinha é uma arma natural (dano 1d4 cada, crítico x2, impacto) com 3m de alcance e versátil, fornecendo +2 em testes para desarmar e derrubar. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com uma arma, você pode gastar 1 PM por gavinha para fazer um ataque corpo a corpo extra com ela (desde que ela já não tenha sido usada na rodada). Pré-requisito: 5º nível de personagem

Ginete de Javali (Anão): Você recebe um javali doherita (veja o quadro) iniciante, com o qual possui +2 em Adestramento e Cavalgar. Se perder seu javali, você pode obter outro com uma semana de busca e T$ 100

Glamour (Duende, Eiradaan, Sílfide): O mais icônico dos poderes feéricos, glamour é uma ilusão tão poderosa que gera efeitos reais. Escolha três magias de 1º círculo, arcanas ou divinas. Você pode lançar essas magias, com as seguintes mudanças: Elas contam como magias de ilusão além de seus tipos normais (por exemplo, um glamour de *Explosão de Chamas* conta como uma magia de evocação e de ilusão). Sempre que você lança uma magia de glamour que não pede testes de resistência, precisa rolar 1d6. Se rolar 1, a magia não funciona (mas você gasta os PM mesmo assim) e você não pode mais lançar magias de glamour até o fim da cena. Sempre que você lança uma magia de glamour que permite testes de resistência de Fortitude ou Reflexos, os alvos podem substituir os testes originais por Vontade. Além disso, se um alvo passar no teste de resistência, você não pode mais lançar magias de glamour até o fim da cena. Se você aprender uma magia de glamour novamente, pode lançá-la como uma magia normal ou de nglamour — nesse caso, ela sofre as mudanças acima, mas seu custo diminui em –1 PM

Glamour Maior (Duende, Eiradaan, Sílfide): Você aprende mais três magias, de 1º ou 2º círculo, arcanas ou divinas, que pode lançar como magias de glamour (veja o poder anterior). Pré-requisitos: Glamour, 5º nível de personagem

Golpe dos Titãs (Galokk): Quando você usa Força dos Titãs, resultados um ponto abaixo do máximo (por exemplo, 9 ao rolar 1d10) também permitem rolar o dado extra

Golpe no Joelho (Goblin, Hynne, Kobolds): Se você fizer um ataque corpo a corpo contra uma criatura maior que você enquanto ocupa o mesmo espaço que ela, o dano desse ataque aumenta em um passo e você recebe +2 na margem de ameaça. Pré-requisito: Entre as Pernas.

Grande Marca de Wynna (Qareen): Sua tatuagem mística é especialmente grande e chamativa, e contém ainda mais poder mágico que o normal. Você pode lançar uma magia de 1º círculo a sua escolha (atributo-chave Carisma), além daquela fornecida pela habilidade Tatuagem Mística e pode usar os aprimoramentos de ambas como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um feiticeiro do seu nível

Herança Erudita (Eiradaan, Elfo, Kallyanach): Seu sangue não carrega apenas a fagulha mágica que lhe dá poder, mas também conhecimento ancestral. Escolha uma perícia originalmente baseada em Inteligência. Você soma seu Carisma nessa perícia

Lógica Gnômica (Kliren): Uma vez por cena, quando faz um teste de perícia (exceto testes de ataque), você pode gastar 3 PM para substituir o atributo-chave dessa perícia por Inteligência. Por exemplo, ao fazer um teste de Atletismo você pode gastar 3 PM para somar sua Inteligência em vez de sua Força

Magia Ofídica (Medusa, Moreau da Serpente, Nagah): Para cada círculo de magia que você é capaz de lançar, a CD para resistir a seus efeitos de veneno aumenta em +1 e esses venenos causam +1 ponto de perda de vida por dado. Pré-requisito: lançar magias

Manipulação Esquelética (Osteon): Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para estender seus braços e aumentar seu alcance natural em +1,5m, para estender suas pernas e aumentar seu deslocamento terrestre em +3m ou para se transformar numa pilha de ossos que fornece +5 em Furtividade (nessa forma você só pode fazer reações ou cancelar esse efeito). A manipulação dura até o fim da cena, até você usar outra manipulação ou até você cancelar o efeito (uma ação livre)

Marrada Poderosa (Minotauro, Sátiro): Quando você faz uma investida com seus chifres e acerta o ataque, o dano deles aumenta em um passo e você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo desarmado ou com uma arma que esteja empunhando. Esse ataque também recebe o bônus de +2 por investida

Meditação Mística (Eiradaan, Elfo): Uma vez por dia, você pode entrar em um transe místico por 1d4 minutos. Enquanto medita, você fica fascinado. Você pode interromper sua meditação a qualquer momento, mas, se concluí-la, recupera um número de pontos de mana igual ao seu nível. Pré-requisitos: Sab 1, treinado em Vontade

Olhar Petrificante (Medusa): Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para forçar uma criatura em alcance curto a fazer um teste de Fortitude (CD Car). Se a criatura falhar, fica lenta por 1d4 rodadas. Se já estiver lenta por este efeito, em vez disso é petrificada permanentemente — ela e seu equipamento se transformam em uma estátua inerte e sem consciência, com RD 8 e os mesmos PV que ela tinha em vida. Se a estátua for quebrada, a criatura morrerá. Pré-requisito: 9º nível de personagem

Ossos Afiados (Osteon): Você recebe +2 em Intimidação e +2 em rolagens de dano com armas naturais e ataques desarmados

Pirata Oceânico (Sereia/Tritão): Sua habilidade Mestre do Tridente passa a afetar também arpões. Além disso, você recebe +2 em testes de ataque com todas as armas afetadas por essa habilidade e as considera armas ágeis

Programação de Combate (Golem): Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para ativar um modo de análise de inimigos, com duração sustentada. Enquanto estiver com esse modo ativo, quando faz um ataque você rola dois dados e usa o melhor resultado

Programação Holística (Golem): Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para se tornar treinado em uma perícia a sua escolha até o fim do dia. Sempre que usa este poder, role 1d4. Em um resultado 1, você sobrecarrega seu cérebro artificial — até o fim do dia, você fica frustrado e não pode mais usar este poder

Protetor Eterno (Minotauro): Enquanto tiver pelo menos um aliado adjacente, você continua consciente mesmo se estiver com 0 ou menos pontos de vida. Você ainda morre caso seus PV cheguem no limite negativo, como normal. Pré-requisito: Protetor Táurico

Protetor Táurico (Minotauro): Você pode gastar uma ação de movimento para carregar consigo um aliado adjacente Médio ou menor. Você precisa de uma mão livre, que fica ocupada enquanto você estiver carregando o aliado. Enquanto está sendo carregado, o aliado é considerado sob cobertura leve (Defesa +5). Além disso, qualquer ataque contra o aliado tem 50% de chance de ter você, e não o aliado, como alvo

Quadridestria (Kaijin, Lefou, Nagah, Orc, Trog): Você consegue agir com todos os seus braços ao mesmo tempo. Uma vez por rodada, quando usa o poder Estilo de Duas Armas, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque com cada arma que estiver empunhando, desde que todas, com exceção de uma, sejam leves. Assim, se estiver empunhando três armas (e pelo menos duas forem leves), pode fazer três ataques; se estiver empunhando quatro armas (e pelo menos três forem leves), pode fazer quatro ataques. Poderes que modificam Estilo de Duas Armas também se aplicam aos seus braços extras. Por exemplo, Arma Secundária Grande permite que você use armas de uma mão em todos os seus braços e Ambidestria elimina a penalidade de todos os ataques. Pré-requisitos: Estilo de Duas Armas, Quatro Braços, 5º nível de personagem

Quatro Braços (Kaijin, Lefou, Nagah, Orc, Trog): Você possui um par de braços extras. Isso permite que você empunhe até quatro objetos, mas não fornece ações extras — por exemplo, você continua fazendo apenas um ataque com a ação agredir (mas veja Quadridestria)

Saliva Corrosiva (Trog): Sua mordida causa +1d6 pontos de dano de ácido. Além disso, você pode gastar uma ação de movimento para cobrir de saliva uma arma que esteja usando. A arma causa +1d6 pontos de dano de ácido. O ácido dura até você acertar um ataque ou até o fim da cena (o que acontecer primeiro)

Sangue Mágico (Eiradaan, Qareen, Sílfide): Você pode dar seu sangue para conjurar magias. Uma vez por dia, você pode receber um número de PM a sua escolha, limitado pela sua Constituição. Por exemplo, se você possui Con 3, pode ganhar 1, 2 ou 3 PM. Se você fizer isso e lançar uma magia no mesmo turno, os PM ganhos por este poder podem ultrapassar seu limite de PM por nível. Se usar este poder, no final do seu turno você perde 1d4 PV por PM recebido. Por exemplo, se escolheu receber 3 PM, perde 3d4 PV

Saraivada Florestal (Dahllan): Se estiver sob efeito de sua Armadura de Allihanna, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para disparar folhas afiadas e lascas de madeira em um cone de 9m. Todas as criaturas nessa área sofrem 2d8+2 pontos de dano de corte (Ref CD Sab reduz à metade). Para cada patamar acima de iniciante, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d8+1

Soco Foguete (Golem): Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para disparar seu punho e atingir um alvo em alcance curto. Após o ataque, sua mão volta voando para você. Esse ataque não pode ser usado para agarrar

Valentia Nata (Hynne): Seu povo não tem medo. Nem juízo. Você recebe imunidade a medo e +5 em Iniciativa

Tradição de Ayrelynn (Anão): Você recebe proficiência com armas de fogo e pode usar Sabedoria em vez de Destreza nos testes de ataque com essas armas (e, caso possua o poder Estilo de Disparo, nas rolagens de dano)

Tradição Perdida (Várias): Membros de sua raça sabem lançar magias de uma forma diferente das conhecidas. Escolha um atributo (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria ou Carisma) e uma de suas classes com a habilidade Magias. Para essa classe, você soma o atributo escolhido no seu total de PM, em vez do atributo determinado por ela, até um limite de 6 pontos de atributo, +2 pontos por patamar acima de iniciante — com parte de seu conhecimento perdido, as tradições mais antigas possuem certas limitações. Aumentos temporários nesse atributo não fornecem PM adicionais. Pré-requisitos: não humano, habilidade de classe Magias

Tradição Perdida Aprimorada (Várias): Seu atributo-chave para lançar magias para a classe escolhida para Tradição Perdida passa a ser o atributo escolhido para esse poder (sujeito aos mesmos limites desse poder). Pré-requisito: Tradição Perdida

Veneno Aprimorado (Medusa): O veneno que você aplica com sua habilidade Natureza Venenosa passa a causar a perda de 2d12 PV. Pré-requisito: Con 1

Vigilância Élfica (Elfo, Meio-Elfo, Naidora): Em seu primeiro turno de cada combate, você recebe uma ação de movimento adicional

Vitalidade das Fadas (Dahllan, Duende, Sátiro, Sílfide): Sua energia vital não provém de simples saúde física, mas de convicção, postura positiva e força de personalidade. Você soma seu Carisma em seus pontos de vida iniciais e em Fortitude, e recebe +1 PV por nível a partir do 2º

Poderes de Grupo

Abrir a Guarda: Numa luta individual, as mãos e pés de um combatente agem em conjunto, bloqueando, fintando e golpeando. Seu grupo é como um só corpo: em combate, cada um assume um papel, de forma perfeitamente coordenada. Quando você agarra ou derruba um inimigo, aliados com este poder em alcance curto desse inimigo podem gastar 2 PM para fazer um ataque contra ele. Cada personagem só pode fazer um ataque dessa forma por rodada. Pré-requisito: treinado em Luta ou Pontaria

Ajuda do Amador: Num bom grupo de aventureiros, nem todos precisam ser combatentes letais. Alguns podem apenas auxiliar em combate, então brilhar em outras áreas. Você pode gastar uma ação padrão e fazer um teste para ajudar, mas para atrapalhar um inimigo em alcance curto, usando qualquer perícia que possa justificar e que seja aprovada pelo mestre. Se fizer isso, seus aliados com este poder aplicam o bônus da ajuda em seus testes de ataque contra esse inimigo por 1 rodada

Apontar Fraqueza: Alguns membros do grupo são curandeiros, outros são diplomatas, outros são furtivos… E outros sabem bater onde dói. Vocês estão acostumados a seguir o exemplo deles — ainda bem que esses desgraçados estão do seu lado! Quando você faz um acerto crítico, cada aliado com este poder pode gastar 2 PM em seu

primeiro ataque contra o mesmo alvo nessa rodada. Se acertar, o ataque é um crítico. Cada personagem só pode fazer um acerto crítico dessa forma por cena

Barragem de Golpes: Quando um de vocês acerta, o golpe é duro. Quando dois acertam, é ainda mais. E quanto mais membros do grupo acertam, mais cada um castiga o oponente. Quando você causa dano em um inimigo, seus aliados com este poder recebem um bônus de +1 em rolagens de dano contra o mesmo alvo pela cena (limitado, para cada personagem, pelo nível dele). O bônus acaba se nenhum personagem com este poder causar dano ao inimigo em uma rodada

Bode Expiatório: Você e seu grupo estão sempre dispostos a assumir a culpa uns pelos outros, mesmo que precisem "forçar os limites da verdade" para isso. Sempre que a categoria de atitude de um NPC piorar em relação a um personagem com este poder, você pode automaticamente assumir a culpa por qualquer evento ou interação que tenha causado isso. A categoria de atitude do NPC piora para você, permanecendo a mesma para seu aliado

Bote Coletivo: Seu grupo é especialista em saltar para a ação como um só, surpreendendo os inimigos com uma saraivada de ataques antes que eles consigam se preparar. Você recebe um bônus igual ao número de aliados com este poder em testes de Iniciativa e, na primeira rodada de cada combate, em testes de perícia e na CD de suas habilidades. Pré-requisito: treinado em Iniciativa

Conforto Familiar: Sabendo que podem contar uns com os outros, você e seu grupo conseguem relaxar e descansar melhor quando estão juntos. Independente das condições de descanso, sempre que você dorme perto de aliados com este poder (na mesma estalagem, no mesmo acampamento, na mesma ala do castelo), para cada um desses aliados com este poder, você começa o dia seguinte com 3 PV e 1 PM temporários por patamar. Por exemplo, se você e outros dois personagens com este poder em patamar veterano dormirem juntos, os três começarão o dia seguinte com 18 PV e 6 PM temporários

Conselhos Salvadores: Você e seu grupo sabem reconhecer as forças e fraquezas uns dos outros, e ouvem os especialistas quando suas vidas estão em jogo. Você pode gastar 2 PM para fazer um teste de resistência usando o valor de perícia de um aliado em alcance curto que tenha este poder

Corrente de Corpos: No campo de batalha, entregar rapidamente itens como preparados alquímicos, poções e até armas pode ser a diferença entre a vida e a morte. Uma vez por rodada, você pode entregar um item que esteja empunhando a qualquer aliado com este poder como uma ação livre. Para isso, vocês devem estar em alcance curto um do outro ou deve haver outros aliados com este poder entre os dois

Defesa do Mártir: Lutando juntos há muito tempo, você e seu grupo aprenderam a defender uns aos outros em momentos de necessidade. Uma vez por rodada, quando um aliado em alcance curto que também tenha este poder sofrer dano, você pode gastar 2 PM para sofrer esse dano no lugar dele

Dinheiro Atrai Dinheiro: Cada um de vocês, sozinho, poderia fazer trabalhos lucrativos, mas juntos vocês são uma mina de ouro! Cada personagem com este poder adiciona 5% ao resultado das tabelas em todas as rolagens de tesouro do grupo. Esse benefício só vale para tesouro rolado (não recompensas fixas) e só para tesouro encontrado por todo o grupo (não para algo que tenha surgido num momento em que só um personagem está presente)

Escudo Vivo: Você e seu grupo são mais do que companheiros de aventuras — são amigos leais, que dariam a vida um pelo outro. Quando mais de um personagem com este poder for afetado por dano em área, você pode gastar 2 PM para sofrer o dano no lugar desses aliados que estejam em alcance curto. Cada um faz um teste de resistência normalmente. Você sofre todo o dano que seus aliados sofreriam de acordo com seus testes de resistência. Suas próprias imunidades e RD se aplicam normalmente

Espírito de União: Seu grupo luta junto até o fim! Este poder é diferente de outros poderes de grupo — ele só funciona se todos os membros do grupo o tiverem escolhido, independente de quantos sejam. No início da rodada, cada personagem com este poder pode gastar 2 PM. Se fizerem isso, até o fim da cena, em vez de pontos de vida individuais, esses personagens compartilham de um total de PV igual à soma dos PV de cada um. Dano, recuperação e perda de vida são todos aplicados a esse total (após aplicar quaisquer habilidades, como RD do alvo original do efeito). Entretanto, se o total de PV acabar, todos os personagens sofrem os efeitos de serem reduzidos a 0 PV ou menos (cada um ainda morre no seu limite individual de pontos de vida). No fim da cena, divida os PV restantes igualmente entre os personagens. Pré-requisitos: Exército de Um Grupo Só, outro poder de grupo

Exército de Um Grupo Só: Você e seu grupo são mais que um bando de aventureiros — com disciplina inquebrável, estratégias coordenadas e planejamento meticuloso, são soldados e generais de seu próprio exército. Juntos, lutam como uma tropa organizada. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para formar um bando com seus aliados com este poder, desde que cada um gaste uma ação padrão e 2 PM na mesma rodada. Enquanto estiverem formando um bando com você, os aliados não podem executar ações (exceto reações), mas cada um fornece +2 em seus testes de ataque. Quando você ataca, causa metade do dano mesmo que erre e, se acertar por 10 ou mais, seus aliados podem rolar o dano de um único ataque que poderiam fazer com uma ação padrão e somar ao dano do seu ataque (esse dano não é multiplicado em caso de acerto crítico). O bando se mantém até um personagem desfazer a formação (uma ação livre) ou ficar inconsciente, ou até o fim da cena. Pré-requisito: treinado em Guerra

Magia Comunitária: Você e seu grupo são tão íntimos que sua magia trata seus companheiros como se fossem você mesmo. Uma vez por rodada, quando você lança uma magia com alvo você ou 1 criatura, para cada aliado em alcance curto com este poder você pode pagar o custo da magia novamente para que ele também se beneficie do efeito. Se o efeito tiver duração sustentada, cada personagem afetado precisa pagar seu custo individualmente

Mão Amiga: Você e seu grupo de aventureiros sabem assumir o papel de ajudantes uns para os outros, facilitando tarefas longas e maçantes. Sempre que você fizer uma ação que demora mais de uma semana, seus aliados com este poder podem ajudá-lo. Cada aliado que gastar uma semana ao mesmo tempo que você adiciona uma semana ao tempo de sua ação. Por exemplo, se você quiser fabricar um item superior (uma tarefa que exige um mês), três aliados com este poder podem gastar cada um uma semana, ao mesmo tempo que você. Assim, a fabricação demora apenas uma semana (pois quatro semanas equivalem a um mês)

Parede de Escudos: Você e seu grupo treinaram em uma das táticas mais consagradas e eficientes da história militar artoniana, sendo capazes de proteger uns aos outros e formar uma muralha intransponível contra os inimigos. Se você estiver usando um escudo, pode gastar uma ação de movimento para formar uma parede de escudos com um ou mais aliados adjacentes com este poder que também estejam usando escudos. Enquanto permanecerem adjacentes, os participantes da parede recebem +5 na Defesa e RD 5

Presença Luminosa: Todo grupo de aventureiros pode ter um druida que não toma banho, um ladino que não sabe a hora de calar a boca, ou um paladino rígido demais, mas os heróis carismáticos compensam por esses chatos. Todos os personagens com este poder podem gastar 2 PM. Se fizerem isso, até o fim da cena, cada personagem pode usar o maior valor de cada perícia baseada em Carisma de cada personagem com este poder em suas rolagens

Saúde Coletiva: Os sacerdotes e curandeiros de seu grupo conhecem muito bem seus pacientes, seu histórico e seu organismo, sendo capazes de curá-los melhor do que qualquer curandeiro desconhecido. Sempre que você curar outro membro do grupo que também possui este poder, os PV recuperados aumentam em +2 por dado de cura

Uma Mão Lava a Outra: É sempre mais fácil encarar desafios cercado de companheiros. Mesmo quando tudo parece perdido, basta uma olhada para seus amigos para saber que tudo ficará bem. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 1 PM para rolar novamente esse teste. Você pode usar este poder um número de vezes por cena igual ao total de membros do grupo com este poder. Este poder não funciona em cenas de combate. Pré-requisito: Mão Amiga